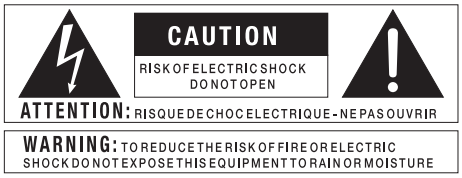
DigiTech by HARMAN

RP360
RP360 XP

PROCESADORES MULTIEFECTOS DE GUITARRA

MANUAL DE USUARIO

INSTRUCCIONES DE CUMPLIMIENTO Y SEGURIDAD


CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR
WARNING: TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS EQUIPMENT TO RAIN OR MOISTURE

Los símbolos que se muestran arriba están aceptados internacionalmente y advierten sobre posibles riesgos con productos eléctricos. El rayo con flecha dentro del triángulo equilátero significa que hay tensiones peligrosas en la unidad. El signo de exclamación dentro del triángulo equilátero indica que el usuario debe consultar el manual del usuario.

Estos símbolos advierten de que dentro de la unidad no hay piezas que el usuario pueda cambiar. No abra la unidad. No intente reparar la unidad usted mismo. Consulte al personal técnico cualificado todas las tareas de mantenimiento. La apertura del chasis por cualquier motivo anulará la garantía del fabricante. No moje el aparato. Si se derrama líquido en la unidad, apáguela inmediatamente y llévela a un distribuidor para su reparación. Desconecte el aparato durante tormentas para evitar daños.

El siguiente símbolo indica un uso a baja altitud. No utilice este dispositivo por encima de los 2.000 m.

COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA

Este dispositivo cumple la parte 15 de la Normativa FCC y las Especificaciones de producto indicadas en la **Declaración de Conformidad**. Su funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones:

- este dispositivo no puede causar interferencias y
- debe aceptar las interferencias recibidas, incluidas aquellas que puedan provocar un funcionamiento no deseado.

Se debe evitar utilizar esta unidad dentro de campos electromagnéticos potentes.

- utilice únicamente cables de interconexión protegidos.

ADVERTENCIA PARA SU SEGURIDAD LEA LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:

GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

SIGA TODAS LAS ADVERTENCIAS

SIGA TODAS LAS INSTRUCCIONES

El aparato no deberá exponerse a goteo o rociado de líquido y ningún objeto con líquido, como jarrones, debe colocarse encima del aparato.

LIMPIE SOLO CON UN TRAPO SECO.

PARA USO EXCLUSIVO EN INTERIORES.

NO OBSTRUYA NINGUNA DE LAS ABERTURAS DE VENTILACIÓN. SIGA LAS INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN DEL FABRICANTE.

NO INSTALE EL APARATO CERCA DE CUALQUIER FUENTE DE CALOR COMO RADIADORES, CALEFACTORES, ESTUFAS, U OTROS APARATOS (INCLUSO LOS AMPLIFICADORES) QUE GENEREN CALOR.

UTILICE ÚNICAMENTE LOS ACCESORIOS ESPECIFICADOS POR EL FABRICANTE.

DESCONECTE ESTE APARATO DURANTE TORMENTAS DE RAYOS O SI NO LO VA A UTILIZAR DURANTE PERIODOS MUY PROLONGADOS.

No anule el efecto de seguridad del enchufe polarizado o de toma de tierra. Un enchufe polarizado tiene dos lamas, una más ancha que la otra. Un enchufe de conexión a tierra tiene dos lamas y un tercer terminal de tierra. La lama ancha o el tercer terminal se suministran para su seguridad. Si el enchufe suministrado no se adapta a su toma, consulte a un electricista para sustituir la toma obsoleta.

Proteja el cable de alimentación para que nadie lo pise o quede aplastado, especialmente en el enchufe, la toma de corriente y la salida del aparato.

Utilícelo solo con la carretilla, soporte, trípode o mesa especificado por el fabricante o vendido con el aparato. Cuando utilice una carretilla, tenga cuidado al mover el conjunto de carretilla/ aparato para evitar daños por vuelco.

Si necesita asistencia técnica, acuda a un profesional cualificado. Lleve el aparato a revisar si se ha dañado de cualquier manera, por ejemplo si se deteriora el cable de alimentación o el enchufe, si se ha derramado algún líquido o se ha introducido algún objeto dentro del aparato, si ha quedado expuesto a la lluvia o la humedad, si no funciona correctamente o si ha sido golpeado.

INTERRUPTOR DE ENCENDIDO Y APAGADO: El interruptor de este equipo NO desconecta la conexión de la red.

DESCONEXIÓN DE LA RED: El enchufe debe permanecer siempre operativo. Para una instalación o montaje en rack donde el enchufe no sea accesible, se integrará en la instalación eléctrica del rack o de la estructura un interruptor general para todos los polos con una separación de contacto de al menos 3 mm en cada polo.

Si se conecta a 240 V, para esta potencia se utilizará un cable de alimentación con certificación CSA/UL adecuado.

INSTRUCCIONES DE CUMPLIMIENTO Y SEGURIDAD

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Nombre del fabricante: DigiTech
Dirección del fabricante: 8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, EE. UU.

declara que el producto:

Nombre del producto: RP360 y RP360XP

Opción de producto: todos (requieren un adaptador de corriente de clase II que cumpla los requisitos de EN60065, EN60742 o equivalente.)

cumple las siguientes especificaciones de producto:

Seguridad: IEC 60065 -01 + Amd 1

CEM: EN 55022:2006
EN 55024:1998
Sección 15 de la FCC

Información adicional:

El producto aquí descrito se ajusta a los siguientes requisitos:

La Directiva de Baja Tensión 2006/95/CE.
La Directiva CEM 2004/108/CE.
La Directiva RuSP 2011/65/CE.
La Directiva WEEE 2002/96/CE.
El Reglamento CE 278/2009

Con respecto a la Directiva 2005/32/CE y al Reglamento CE 1275/2008 de 17 de diciembre de 2008, este producto ha sido diseñado, fabricado y clasificado como equipo de audio profesional y, por lo tanto, queda fuera de esta directiva.

Rex C. Reed
Director de Ingeniería
Tratamiento de señales
8760 S. Sandy Parkway
Sandy, Utah 84070, EE. UU.
Fecha: 9 de julio de 2013

Contacto europeo: Su oficina local de ventas y servicio o

Harman Signal Processing
8760 South Sandy Parkway
Sandy, Utah
84070 EE. UU.
Tel.: (801) 566-8800
Fax: (801) 568-7583

If you want to dispose this product, do not mix it with general household waste. There is a separate collection system for used electronic products in accordance with legislation that requires proper treatment, recovery and recycling.

Private households in the 25 member states of the EU, in Switzerland and Norway may return their used electronic products free of charge to designated collection facilities or to a retailer (if you purchase a similar new one).

For Countries not mentioned above, please contact your local authorities for a correct method of disposal.

By doing so you will ensure that your disposed product undergoes the necessary treatment, recovery and recycling and thus prevent potential negative effects on the environment and human health.

GARANTÍA

En **DigiTech**® nos sentimos muy orgullosos de nuestros productos y respaldamos su calidad con la siguiente garantía:

1. Para validar la presente garantía, regístrese en www.digitech.com en un plazo de diez días tras la compra. Esta garantía solo es válida en Estados Unidos.
2. DigiTech garantiza que este producto, siempre que se adquiera de primera mano a un distribuidor autorizado DigiTech en EE. UU. y se utilice únicamente dentro del país, no presenta defectos materiales ni de acabado bajo condiciones normales de uso. Esta garantía es válida únicamente para el comprador original y es intransferible.
3. La responsabilidad de DigiTech con arreglo a la presente garantía se limita a la reparación o sustitución de materiales defectuosos que muestren defectos visibles, siempre y cuando el producto se devuelva a DigiTech CON AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN, donde todas las piezas y la mano de obra estarán cubiertas por un período de un año. Se puede obtener el número de Autorización de devolución de DigiTech por teléfono. La empresa no asumirá responsabilidad alguna por los daños indirectos que se deriven del uso del producto en circuitos o montajes.
4. El cliente será responsable de conservar el justificante de compra. Se debe presentar una copia del justificante de compra original para ejercer el derecho a la garantía.
5. DigiTech se reserva el derecho a realizar cambios de diseño, incorporaciones o mejoras en este producto sin estar obligada a instalarlos en los productos fabricados previamente.
6. El cliente perderá los beneficios de la presente garantía si alguien ajeno al servicio técnico autorizado de Digitech abre o manipula la estructura principal del producto o si se utiliza el dispositivo con voltajes de CA diferentes al rango sugerido por el fabricante.
7. Lo anteriormente mencionado sustituye a cualquier otra garantía, expresa o implícita, y DigiTech no asume ni autoriza a ninguna persona a asumir ninguna obligación ni responsabilidad con relación a la venta de este producto. Bajo ninguna circunstancia Digitech o sus distribuidores serán responsables por los daños especiales o derivados de los retrasos en la ejecución de la presente garantía por causas ajenas a su control.

NOTA: La información que figura en este manual podrá ser sometida a cambios en cualquier momento sin previo aviso. La información que figura en este manual puede resultar inexacta debido a modificaciones que se puedan haber realizado en el producto o en el sistema operativo tras finalizarse la presente versión de este manual. La información incluida en esta versión del manual del usuario sustituye a todas las versiones anteriores.

SERVICIO Y SOPORTE TÉCNICO

Si necesita asistencia técnica, contacte con el soporte técnico de DigiTech. Deberá describir el problema con exactitud. Deberá proporcionar el número de serie de su dispositivo, que está impreso en un adhesivo pegado al chasis. Si aún no ha registrado su producto, por favor, hágalo ahora en www.digitech.com.

Antes de devolver un producto a la fábrica, le recomendamos consultar este manual. Asegúrese de seguir correctamente el proceso de instalación y los procedimientos de funcionamiento. Si necesita asistencia técnica o mantenimiento, póngase en contacto con el departamento de servicio técnico en el número (801) 566-8800 o visite www.digitech.com. Si necesita devolver un producto a la fábrica, primero DEBE ponerse en contacto con el soporte técnico para obtener un número de autorización de devolución.

NO SE ACEPTARÁ EN LA FÁBRICA NINGÚN PRODUCTO DEVUELTO SIN UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN.

Consulte la información de la garantía, que se limita al primer usuario final. Si utiliza el servicio técnico de la fábrica una vez terminada la garantía, se le cobrarán las piezas, la mano de obra y el embalaje. En todo caso, usted será responsable de los gastos de transporte a la fábrica. DigiTech se hará cargo de los costes de devolución si el producto está todavía en garantía.

Utilice el material de embalaje original si aún lo conserva. Marque el paquete con el nombre del remitente y con estas palabras en rojo: INSTRUMENTO DELICADO Y FRÁGIL Asegure adecuadamente el paquete. Remítalo con los portes pagados, no contra reembolso. No envíe paquete postal.

ÍNDICE

RESUMEN 2
Introducción 2
Características 3

CONECTORES E INTERFACES DE USUARIO 4
Panel superior 4
Panel posterior 6

ESQUEMAS DE CONEXIÓN 8
Amplificador mono 8
Amplificador estéreo 9
Directo a mezclador/PA 10
Grabación por ordenador 11
Practicar con los auriculares 13

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO 14
Resumen de funcionamiento básico 14
Estado de ejecución 14
Edición de ajustes preestablecidos 14
Configuración del sistema 14
Batería 14
Gestión de ajustes preestablecidos 15
Exploración de los ajustes preestablecidos 15
Almacenamiento/copia/nombre de los ajustes preestablecidos 17
Trabajar con los efectos 19
Edición de parámetros de efectos 19
Cambio de efectos 20
Reordenar los efectos 21
Añadir efectos 22
Eliminar efectos 23
Asignar efectos a los pedales (sólo en modo Stomp) 24
Nivel preestablecido y nivel maestro 25
Bypass preestablecido (efectos) 26
Sintonizador 27
Loopeador 28
Comprobación de sonido 29
Caja de ritmos 30
Entrada Aux 32
Marcación de tempo 33
Control del pedal de expresión 34
Asignar el LFO 36
Utilización de un pedal opcional FS3X 37

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA 41
Modos de pedal 41
Salida a 44
Modo de salida 45
Nivel de grabación USB 46
Mezcla de reproducción USB 47
Contraste de la LCD 48
Control en 49
Sampler de frases 51
Calibrar el pedal 52
Restauración a los valores de fábrica 53
Versión de firmware 54

EFECTOS Y PARÁMETROS 55
Iconos del menú de edición de efectos 55
Modelado de amplificador 56
Modelado de caja 64
Compresión 67
Retardo 69
Distorsión 74
EQ 83
Pedal de expresión 84
LFO 84
Modulación 85
Compuerta de ruido 103
Reverberación 104
Volumen 106
Wah 107

SOFTWARE EDITOR/LIBRARIAN NEXUS 108
Requisitos del sistema 108

LISTA DE AJUSTES PREESTABLECIDOS 109

PARÁMETROS ASIGNABLES DEL LFO Y PEDAL DE EXPRESIÓN 110

ESPECIFICACIONES 114

RESUMEN

Introducción

Los RP360 y RP360XP representan la próxima generación de procesadores de efectos de guitarra de DigiTech®. Con 85 pedales stompbox, 54 modelos de amplificador y 26 modelos de caja, ¡el cielo es el límite para la creación de tonos! Se pueden utilizar hasta 10 efectos al mismo tiempo y se pueden colocar en cualquier orden, proporcionando así un control completo sobre la creación de tonos y efectos.

99 ajustes preestablecidos de fábrica permiten familiarizarse con todos los efectos de que dispone el RP y ofrecer puntos de partida para crear sus propios sonidos rápidamente. 99 ubicaciones de memoria preestablecidas por el usuario permiten guardar todos sus sonidos favoritos para recuperarlos posteriormente.

Utilice el loopeador de frases de 40 segundos incorporado para escribir sobre las piezas de ritmo o mejorar la actuación en directo. La función de comprobación de sonido permite grabar un loop y reproducirlo a través de la cadena de efectos internos, para que pueda fácilmente probar y editar efectos sin tener que rasguear constantemente la guitarra.

Las salidas se pueden configurar para funcionamiento en mono o estéreo. La salida de los auriculares de 1/8" permite practicar en cualquier momento y lugar. Conecte un reproductor de música portátil a la entrada aux de 1/8" para practicar junto con las lecciones, aprender sus canciones favoritas o reproducir junto con la caja de ritmos incorporada para perfeccionar sus habilidades de sincronización.

Conecte el puerto USB a un Mac® o PC para grabar directamente en su DAW (Digital Audio Worksation) favorito o para gestionar los ajustes preestablecidos utilizando el software gratuito descargable Nexus editor/librarian.

Con un diseño resistente y elegante, una gran biblioteca de amplificadores, cajas y pedales de efectos entre los que elegir, así como numerosas características y una gran flexibilidad, los procesadores de RP360 y RP360XP se han diseñado para tener un gran aspecto y un gran sonido.

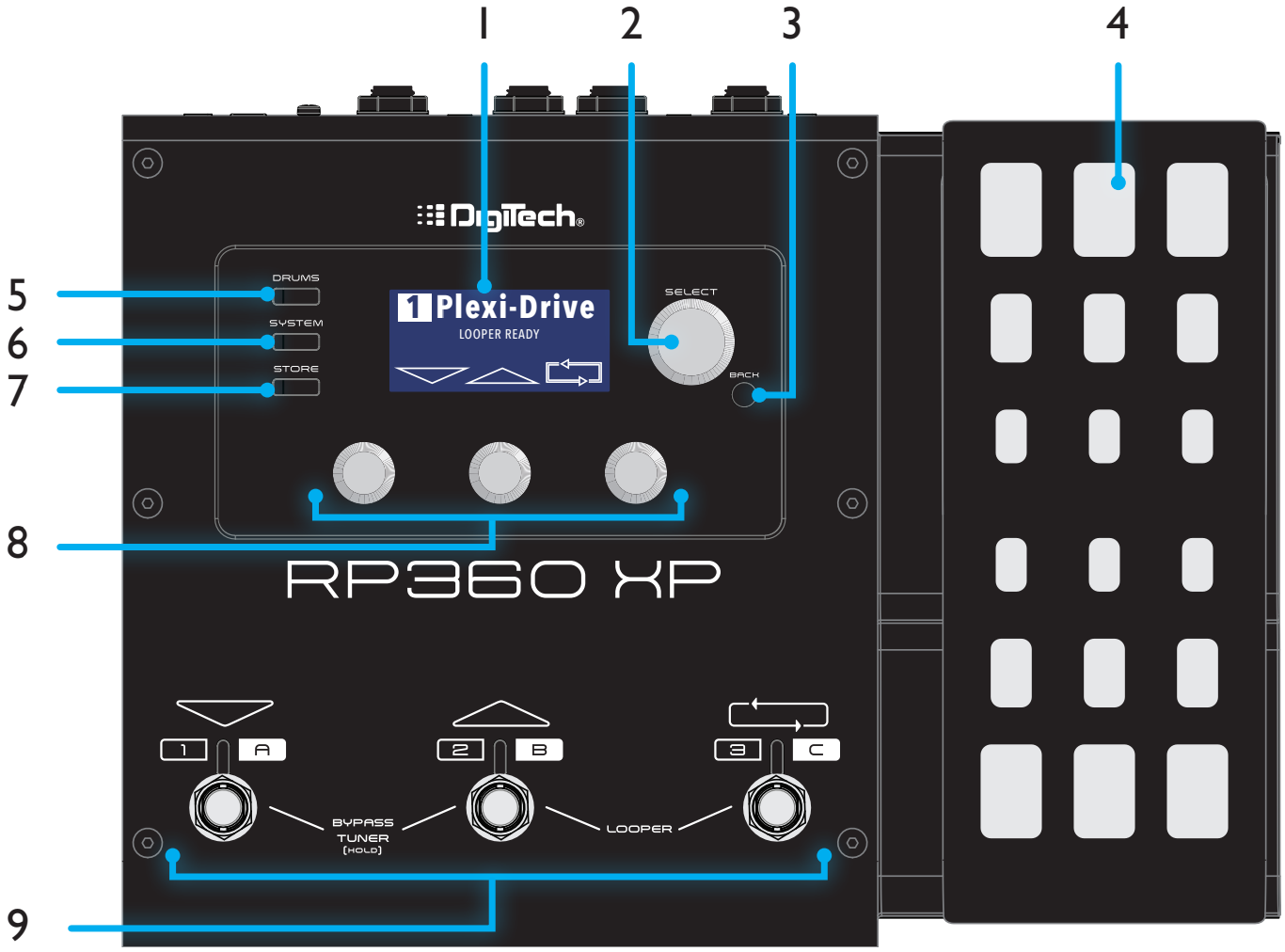
Gracias por elegir DigiTech.

Características

- Incluye 85 pedales Stompbox, 54 amplificadores y 26 cajas
- Ejecuta hasta 10 efectos al mismo tiempo
- 99 ajustes preestablecidos de usuario y 99 de fábrica
- Enrutamiento flexible de amplificadores y efectos
- Loopeador de frases de 40 segundos
- Reverberaciones Lexicon®
- Salidas mono o estéreo
- Prueba de sonido para una audición y edición sencillas de efectos
- Transmisión de audio USB
- Software Editor/Librarian Nexus descargable gratuitamente para Mac y PC
- Pedales y chasis metálicos y resistentes
- Incluye fuente de alimentación

CONECTORES E INTERFACES DE USUARIO

Panel superior



1. PANTALLA LCD

Esta pantalla LCD proporciona la retroalimentación visual necesaria para el funcionamiento de los procesadores RP360/RP360XP.

2. MANDO DE SELECCIÓN

Este mando realiza diferentes funciones cuando se pulsa o gira, dependiendo del estado de funcionamiento en el que se encuentre. En el estado de ejecución, gire este botón para navegar por los ajustes preestablecidos y púlselo para acceder a la edición y configuración de efectos. Cuando edite ajustes preestablecidos, gire este mando para seleccionar el efecto que se va a editar y púlselo para navegar por las diferentes páginas que contienen los parámetros del efecto seleccionado.

3. BOTÓN BACK

Pulse este botón para navegar un nivel hacia atrás cuando recorra los menús. Pulse el botón varias veces para volver al estado de ejecución.

4. PEDAL DE EXPRESIÓN (SÓLO RP360XP)

El pedal de expresión proporciona control en tiempo real de volumen, Wah o un parámetro de efecto asignado. El pedal de expresión está equipado con un V-Switch que enciende y apaga el wah cuando se aplica una presión adicional a la punta del pie. Consulte ***Control del pedal de expresión en la página 34*** para obtener información sobre la asignación de parámetros de efectos al pedal de expresión. Consulte ***Parámetros asignables del LFO y pedal de expresión en la página 110*** para ver la lista de los parámetros asignables.

5. BOTÓN DRUMS

Pulse este botón para entrar en el menú de edición de la caja de ritmos, donde puede editar los parámetros de la caja de ritmos (PATTERN, TEMPO y LEVEL). Cuando no esté en el menú de edición de la caja de ritmos, pulse el botón DRUMS para activarla y desactivarla; también puede pulsar el botón SELECT. Consulte ***Caja de ritmos en la página 30*** para obtener más información sobre el uso de la caja de ritmos.

NOTA: la caja de ritmos no se puede utilizar mientras el loopeador esté activo. Si se ha grabado un loop usando el loopeador, debe borrar primero el loop para poder usar la caja de ritmos. Para borrar un loop, detenga la reproducción del mismo y luego mantenga pulsado **FOOTSWITCH 3**. Consulte ***Loopeador en la página 28*** para obtener más información sobre el funcionamiento del loopeador.

6. BOTÓN SYSTEM

Pulse este botón para acceder al menú de configuración global del sistema, donde puede editar los parámetros globales que determinan cómo funcionan los procesadores RP360/RP360XP. Consulte ***Configuración del sistema en la página 41*** para obtener información sobre las opciones y los parámetros disponibles en este menú.

7. BOTÓN STORE

Utilice este botón para guardar, renombrar y copiar ajustes preestablecidos. El LED del botón STORE se enciende cuando se modifican los parámetros guardados de un ajuste preestablecido, lo que indica que los cambios se deben guardar en un ajuste preestablecido de usuario para conservarse. Consulte ***Gestión de ajustes preestablecidos en la página 15*** para obtener más información sobre éstos.

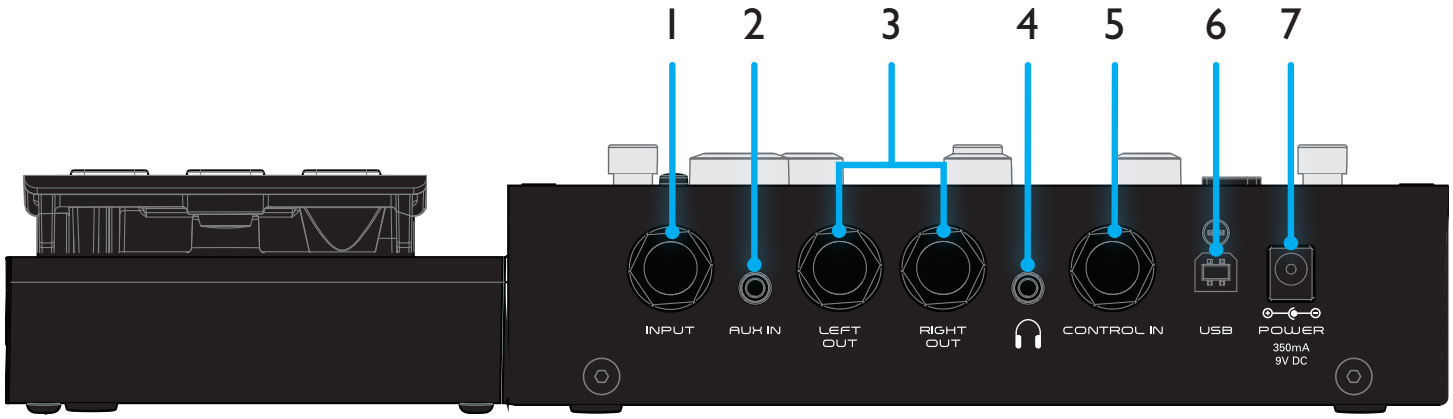
8. MANDOS EDIT

En este manual, estos mandos se denominan mando EDIT 1, EDIT 2 y EDIT 3, de izquierda a derecha. Estos mandos se utilizan para editar en la pantalla los parámetros de sistema y efectos. En el estado de ejecución, el mando EDIT 1 ajusta el nivel preestablecido (que afecta sólo al nivel de salida del ajuste preestablecido cargado en ese momento) y el mando EDIT 3 ajusta el nivel maestro (que afecta al nivel de salida de todos los ajustes preestablecidos). Consulte ***Nivel preestablecido y nivel maestro en la página 25*** para obtener más información sobre estos controles de nivel de salida.

9. PEDALES

Los pedales se utilizan para múltiples funciones y se pueden configurar para funcionar en los modos preestablecido, Stomp o banco. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos de pedal.

Panel posterior



1. INPUT

Conecte la guitarra a esta entrada de instrumento de 1/4" de alta impedancia.

2. AUX IN

Con un cable estéreo de 1/8", conecte la salida de auriculares de un reproductor de música portátil a este conector TRS de 1/8" para reproducir junto con su música favorita. Consulte ***Aux Input en la página 32*** para obtener más información sobre el uso de esta función.

3. LEFT OUT/RIGHT OUT

Estas salidas TRS de 1/4" se pueden configurar para el funcionamiento en mono o estéreo. Utilícelos para la conexión a un único amplificador de guitarra, un par estéreo de amplificadores de guitarra o directamente a las entradas de un mezclador o dispositivo de grabación.

SUGERENCIA: cuando estos conectores se conecten directamente a un mezclador o dispositivo de grabación, debe seleccionar la opción "MIXER" en el menú de configuración del sistema para activar la Compensación de la caja acústica (SCC). Consulte ***Salida a en la página 44*** para más obtener más información sobre la opción del mezclador.

NOTA: el funcionamiento en mono/estéreo se configura en el menú de configuración del sistema. Consulte ***Modo de salida en la página 45*** para obtener más información sobre esta opción de configuración.

4. HEADPHONE OUT

Conecte los auriculares a este miniconector TRS de 1/8". Esta salida está optimizada para su uso con auriculares que tengan una impedancia de 60 ohmios como máximo.

NOTA: cuando solo se conectan los auriculares (sin ningún cable conectado a las salidas de 1/4"), las salidas se optimizan para toda la gama de altavoces/auriculares. Consulte ***Salida a en la página 44*** para obtener más información.

5. CONTROL IN

En el modelo RP360, este conector acepta un pedal de expresión o volumen externo para el control en tiempo real de parámetros de efectos, o un pedal DigiTech FS3X para control de pedal adicional. En el modelo RP360XP, este conector acepta un pedal de FS3X para control de pedal adicional. Consulte ***Control de pedal de expresión en la página 34*** y ***Utilización de un pedal FS3X opcional en la página 37*** para obtener más detalles.

6. USB

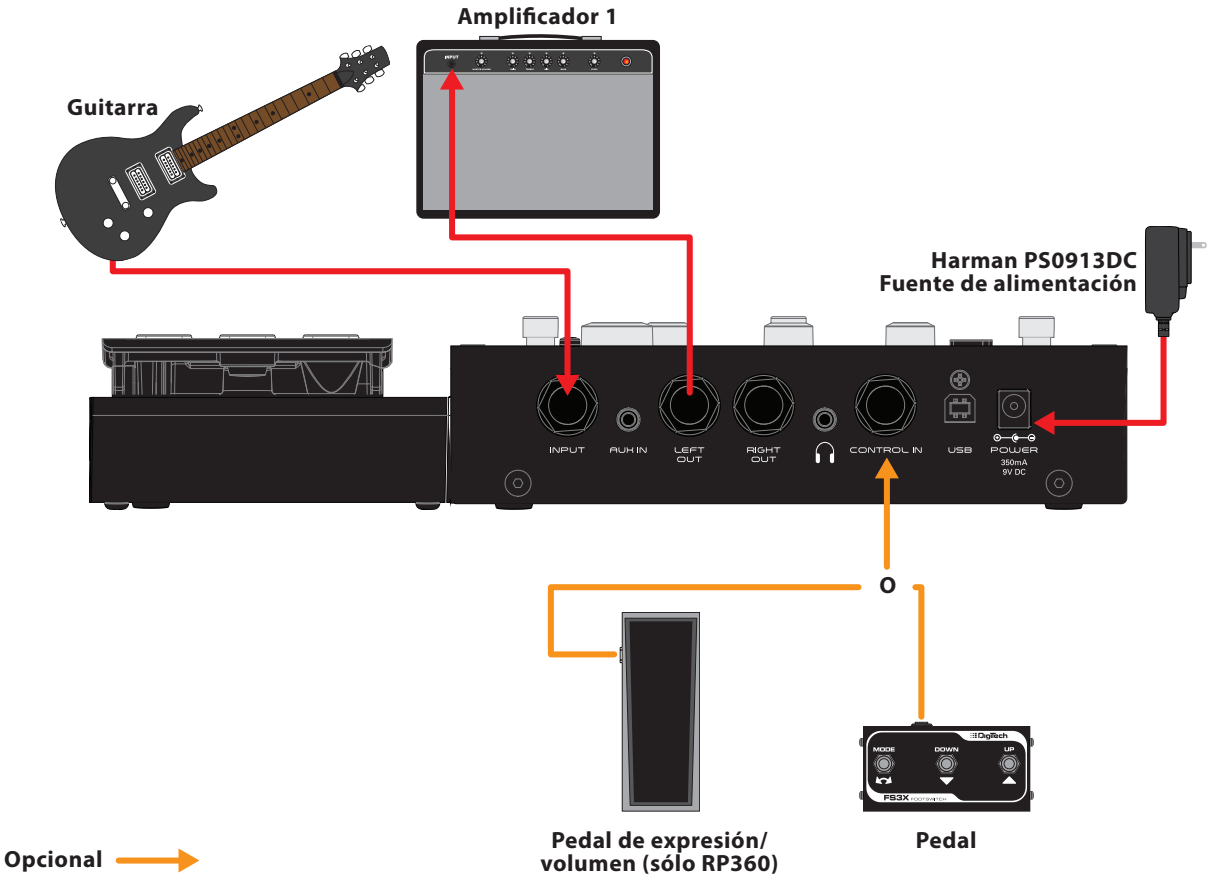
Este conector USB conecta el procesador RP360/RP360XP a un ordenador para la gestión preestablecida utilizando el software editor/bibliotecario Nexus y/o transmitiendo 4 canales de audio (2 canales al ordenador y 2 canales desde el ordenador) para grabar en su estación de trabajo de audio digital favorita.

7. POWER

Conecte únicamente la fuente de alimentación PS0913DC incluida a este conector.

ESQUEMAS DE CONEXIÓN

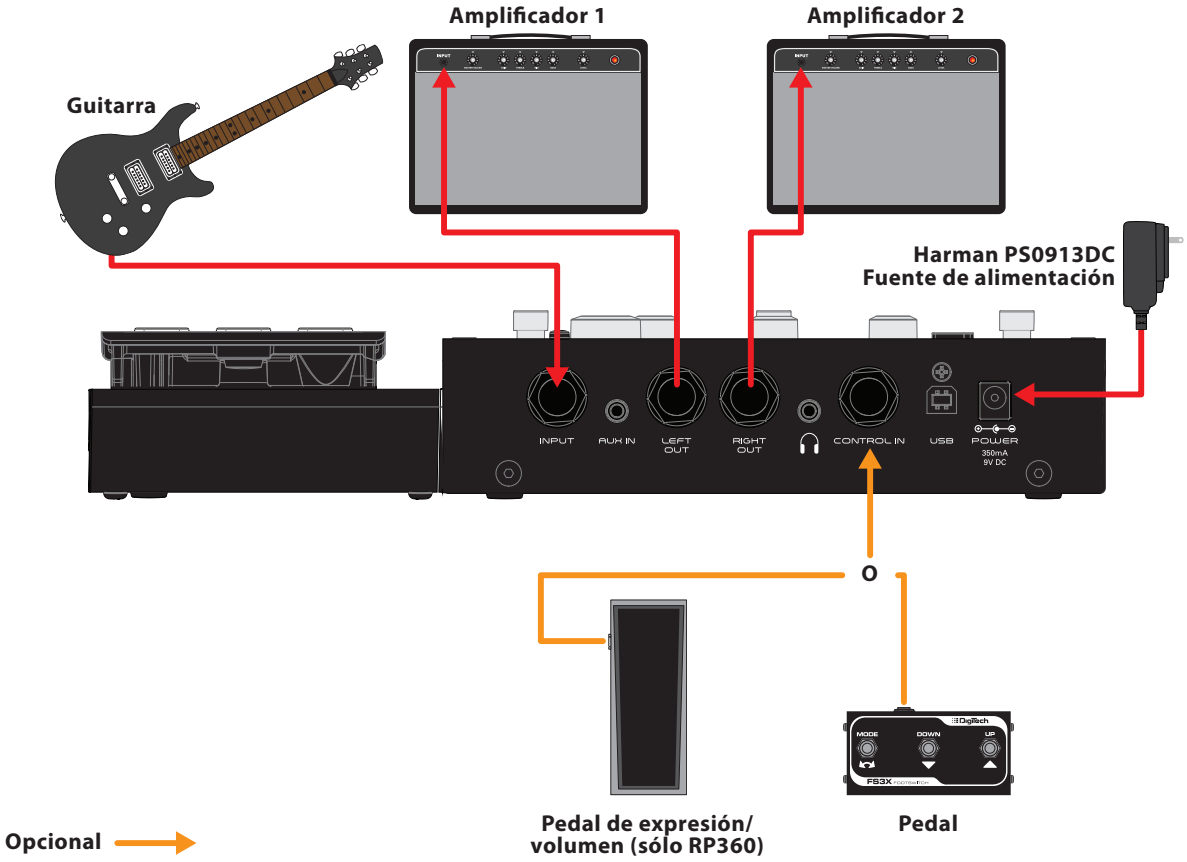
Amplificador mono



Siga estos pasos para utilizar el RP con un amplificador:

1. Apague el control de volumen maestro del amplificador y apague el amplificador.
2. Realice todas las conexiones al RP como se muestra en el diagrama.
3. Encienda el RP conectando la fuente de alimentación incluida al conector de entrada POWER y el otro extremo a una toma de CA disponible.
4. Encienda el amplificador. Rasguee su guitarra y aumente gradualmente el control de volumen maestro del amplificador hasta que se alcance el nivel deseado.

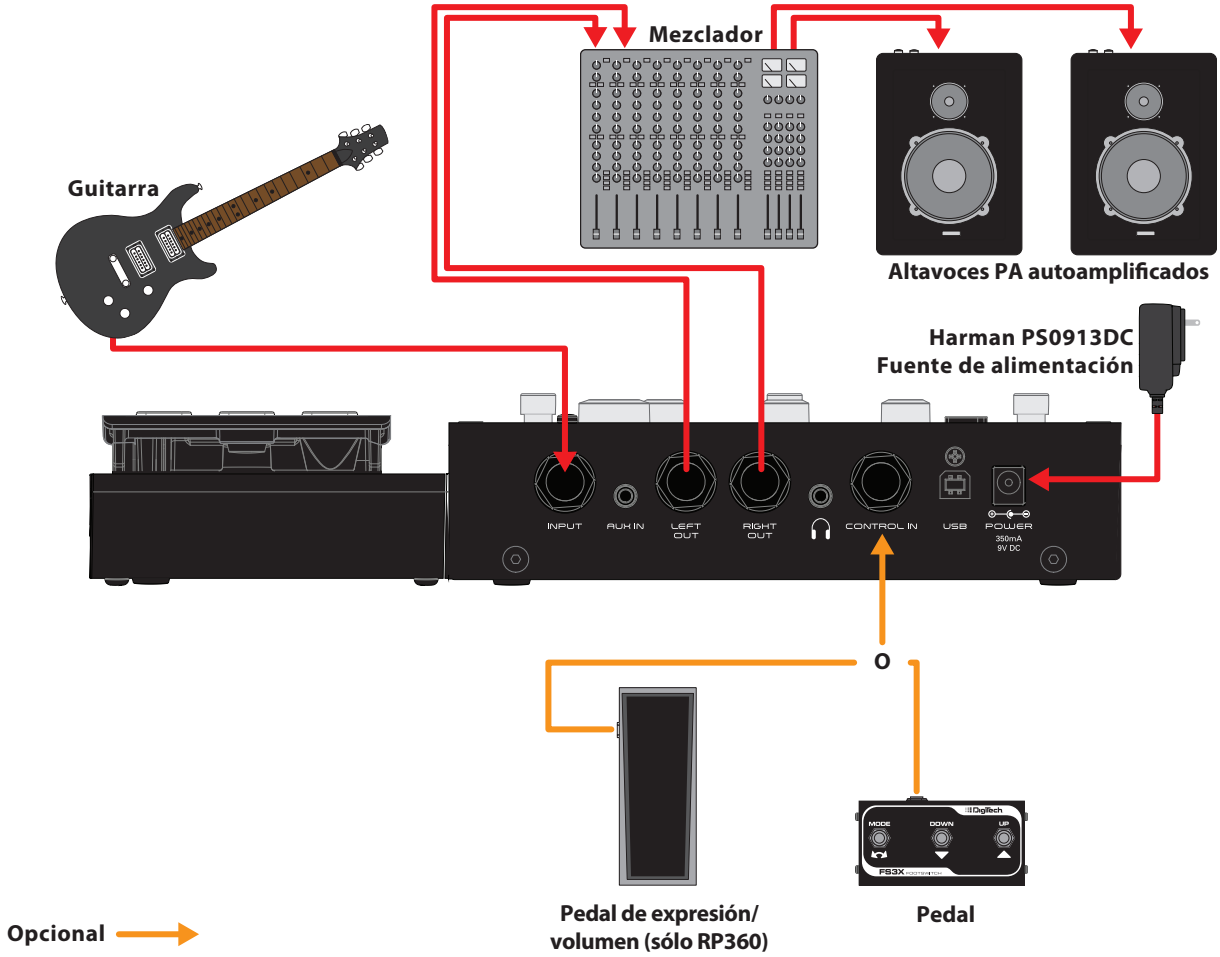
Amplificadores estéreo



Siga estos pasos para utilizar el RP con un par de amplificadores:

1. Apague los controles de volumen maestro de los amplificadores y apáguelos.
2. Realice todas las conexiones al RP como se muestra en el diagrama.
3. Encienda el RP conectando la fuente de alimentación incluida al conector de entrada POWER y el otro extremo a una toma de CA disponible.
4. Encienda los amplificadores. Rasguee su guitarra y aumente gradualmente los controles de volumen maestro de los amplificadores hasta que se alcance el nivel deseado.
5. Para el funcionamiento estéreo, necesitará cambiar el parámetro OUTPUT MODE a STEREO. Consulte ***Modo de salida en la página 45*** para obtener información sobre la configuración del RP para el funcionamiento en estéreo.

Directo a mezclador/PA



Siga estos pasos para utilizar el RP con un mezclador:

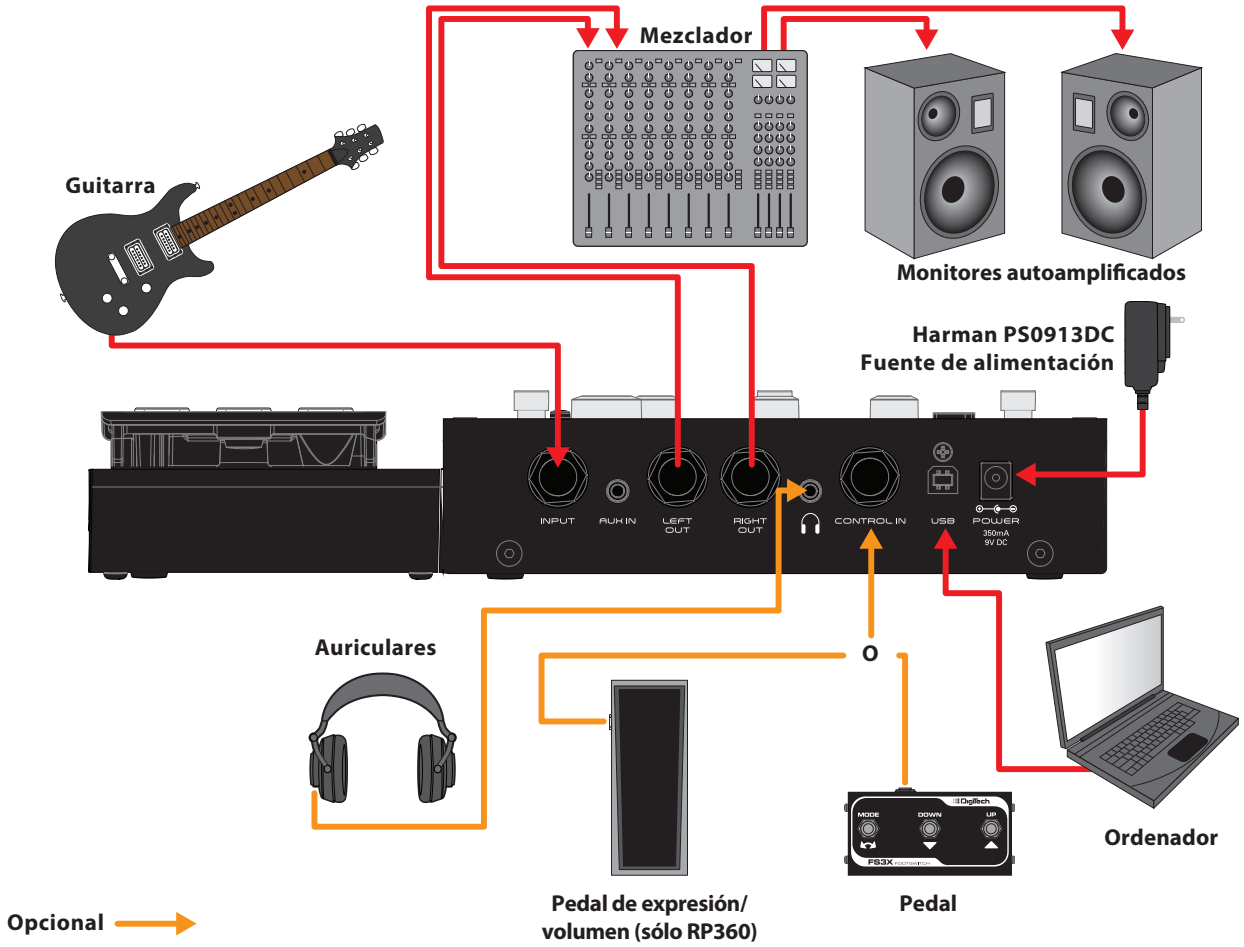
1. Baje los reguladores maestros del mezclador.
2. Realice todas las conexiones al RP como se muestra en el diagrama. Conecte el RP a dos canales de entrada del mezclador. En estos dos canales del mezclador, disminuya los reguladores y las ganancias de entrada y ajuste una panorámica de canal en el extremo izquierdo y la otra en el derecho.
3. Encienda el RP conectando la fuente de alimentación incluida al conector de entrada POWER y el otro extremo a una toma de CA disponible.
4. Rasguee su guitarra y ajuste los niveles del mezclador hasta que se alcance el nivel deseado. Utilice una estadificación de ganancia adecuada para optimizar la relación señal/ruido y evitar la saturación de las entradas del mezclador. Consulte la documentación del mezclador para obtener información sobre la estadificación de ganancia adecuada.
5. Cambie el parámetro OUTPUT TO a MIXER en el menú de configuración del sistema. De esta forma se optimizarán las salidas para la gama completa de altavoces PA. Consulte ***Salida a en la página 44*** para más obtener más información sobre la edición de este parámetro.
6. Para el funcionamiento estéreo, necesitará cambiar el parámetro OUTPUT MODE a STEREO. Consulte ***Modo de salida en la página 45*** para obtener información sobre la configuración del RP para el funcionamiento en estéreo.

Grabación por ordenador

El RP360 y el RP360XP utilizan los controladores estándar que se suministran con los sistemas operativos de Windows y Mac OS X. Por lo tanto, no hay que instalar controladores adicionales. Simplemente enchufe el RP y conéctelo a su ordenador.

Los RP transmitirán simultáneamente 2 canales de audio al ordenador y 2 canales de audio desde el ordenador a una velocidad de muestreo de 44,1 kHz con una resolución de 16 o 24 bits (la resolución de bits se puede ajustar generalmente en su DAW). El audio grabado con USB se extrae del audio que alimenta las salidas LEFT y RIGHT del RP.

Hay dos parámetros en el RP que se utilizan para controlar los niveles de audio durante la grabación, a saber: el parámetro *USB RECORD LVL* y el parámetro *USB PLAY MIX*. Estos parámetros permiten controlar el nivel de audio que se está grabando desde el RP y el nivel de audio de reproducción del DAW. Consulte ***Nivel de grabación USB*** y ***Mezcla de reproducción USB en la página 47*** para obtener más información sobre estos parámetros.



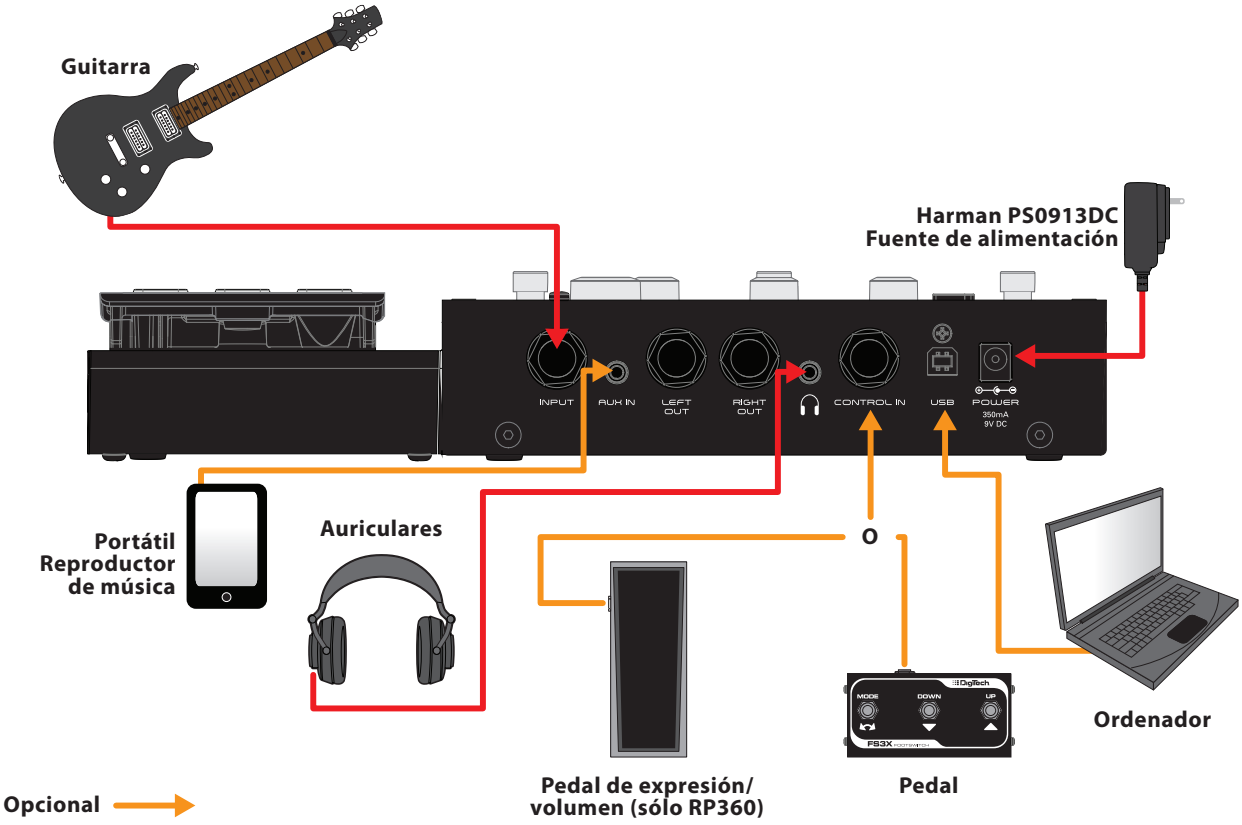
Siga estos pasos para utilizar el RP con un sistema de grabación de ordenador:

1. Baje los reguladores maestros del mezclador.
2. Realice todas las conexiones al RP como se muestra en el diagrama. Conecte el RP a dos canales de entrada del mezclador. En estos dos canales del mezclador, disminuya los reguladores y las ganancias de entrada y ajuste una panorámica de canal en el extremo izquierdo y la otra en el derecho.

3. Encienda el RP conectando la fuente de alimentación incluida al conector de entrada POWER y el otro extremo a una toma de CA disponible.
4. Rasguee su guitarra y ajuste los niveles del mezclador hasta que se alcance el nivel deseado. Utilice una estadificación de ganancia adecuada para optimizar la relación señal/ruido y evitar la saturación de las entradas del mezclador. Consulte la documentación del mezclador para obtener información sobre la estadificación de ganancia adecuada.
5. Cambie el parámetro OUTPUT TO a MIXER en el menú de configuración del sistema. De esta forma se optimizarán las salidas para la gama completa de altavoces de monitor de estudio. Consulte ***Salida a en la página 44*** para más obtener más información sobre la edición de este parámetro.
6. Para el funcionamiento estéreo, necesitará cambiar el parámetro OUTPUT MODE a STEREO. Consulte ***Modo de salida en la página 45*** para obtener información sobre la configuración del RP para el funcionamiento en estéreo.
7. En su DAW, seleccione el RP como dispositivo de entrada/salida. Consulte la documentación de su DAW para obtener más detalles.

SUGERENCIA: El software Editor/Librarian Nexus de DigiTech puede utilizarse también en esta aplicación para editar efectos y gestionar ajustes preestablecidos. Consulte ***Software Editor/Librarian Nexus en la página 108*** para obtener más información.

Practicar con los auriculares



Siga estos pasos para utilizar el RP con auriculares:

1. Realice todas las conexiones al RP como se muestra en el diagrama.
2. Encienda el RP conectando la fuente de alimentación incluida al conector de entrada POWER y el otro extremo a una toma de CA disponible.
3. Gire el mando **EDIT 3** del RP (el mando justo debajo del mando **SELECT**) hacia la izquierda para girar el control de nivel maestro del RP hasta 0.
4. Rasguee su guitarra y gire el mando **EDIT 3** del RP hacia la derecha hasta alcanzar el nivel deseado.

NOTA: Cuando un par de auriculares está conectado al conector de auriculares HEADPHONE del RP y no se realizan conexiones a los conectores LEFT OUT ni RIGHT OUT de 1/4", el RP ajusta automáticamente el parámetro de salida OUTPUT TO a "HEADPHONES IN USE" (Auriculares en uso) y el parámetro de modo de salida OUTPUT MODE a "HEADPHONES IN USE". De esta forma se asegura de que las salidas estén optimizadas para los auriculares y todos los efectos estéreo se escucharán en estéreo. Estos ajustes volverán a la forma en que se configuraron en cuanto realice una conexión a los conectores LEFT OUT o RIGHT OUT (salida izquierda o derecha). Esto es tan simple como enchufar los auriculares para practicar, sin ninguna reconfiguración.

NOTA: la salida HEADPHONE está optimizada para usarse con auriculares que tengan una impedancia máxima de 60 Ω.

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

Resumen de funcionamiento básico

Estado de ejecución

Una vez que se enciende el RP, está listo para usarse para actuar. Esto se indica mediante el número preestablecido actual y el nombre en la pantalla LCD. En este estado de ejecución puede navegar por los ajustes preestablecidos y controlar el loopeador incorporado.

Existen tres modos de pedal que se pueden utilizar en el estado de ejecución: *Modo preestablecido*, *Modo Stomp* y *modo banco*. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre estos modos. En el estado de ejecución también puede controlar los parámetros de nivel preestablecido y nivel maestro girando los mandos **EDIT 1** y **EDIT 3**. Consulte ***Nivel preestablecido y nivel maestro en la página 25*** para obtener más información sobre estos parámetros de nivel de salida.

Edición de ajustes preestablecidos

Pulse el mando **SELECT** para acceder a los menús de edición de los parámetros preestablecidos. Puede utilizar el mando **SELECT** y los mandos **EDIT 1-3** para navegar por los efectos y ajustes de efectos y para añadir/borrar/mover efectos en la cadena de señal. Una vez que haya terminado de editar, puede volver al estado de ejecución pulsando cualquiera de los tres **PEDALES** o pulsando el botón **BACK** hasta que el número preestablecido y el nombre aparezcan en la pantalla LCD. Consulte ***Trabajar con los efectos en la página 19*** para obtener más información sobre la edición de efectos.

Configuración del sistema

Presionando el botón **SYSTEM** se accede al menú de configuración del sistema global donde puede cambiar los modos de salida y pedal, y la configuración del USB, así como realizar la calibración del pedal de expresión y las operaciones de restauración de fábrica. Consulte ***Configuración del sistema en la página 41*** para obtener más información sobre la misma.

Batería

Pulse el botón **DRUMS** para acceder a la caja de ritmos incorporada. En este menú dispone de controles para encender y apagar la caja de ritmos y cambiar el patrón de batería, el tempo y el nivel. Consulte ***Caja de ritmos en la página 30*** para obtener más información sobre el uso de la caja de ritmos.

Gestión de ajustes preestablecidos

Exploración de los ajustes preestablecidos

Hay un total de 198 ajustes preestablecidos disponibles en el RP360/RP360XP. Estos ajustes preestablecidos se dividen en dos bancos, *Usuario* y *Fábrica*, cada uno de los cuales contiene 99 ajustes preestablecidos. Los ajustes preestablecidos de usuario y de fábrica vienen de fábrica con los mismos ajustes. Por lo tanto, el ajuste preestablecido de fábrica 45 será el mismo que el 45 de usuario y así sucesivamente. Los ajustes preestablecidos de usuario aparecen en la pantalla LCD como 1-99 y los de fábrica como F1-F99. Los bancos de ajustes preestablecidos envuelven al navegar. Es decir, que al pasar de un ajuste por encima del ajuste preestablecido usuario 99 se selecciona el ajuste preestablecido de fábrica 1 (F1) del banco preestablecido. Al pasar de un ajuste por debajo del ajuste preestablecido de usuario 1 se selecciona el ajuste preestablecido de fábrica 99 (F99) del banco preestablecido. Para navegar y seleccionar ajustes preestablecidos debe estar en el estado de funcionamiento de ejecución.

Para navegar por los ajustes preestablecidos con el mando SELECT (modo de pedal ajustado en "PRESET" o "STOMP"):

1. El modo de pedal debe ajustarse en "*PRESET*" (este es el modo de pedal por defecto) o "*STOMP*". Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos.
2. Gire el mando **SELECT** hacia la derecha para navegar hacia arriba por los ajustes preestablecidos o hacia la izquierda para navegar hacia abajo.

Para navegar por los ajustes preestablecidos con los pedales (modo de pedal ajustado en "PRESET"):

1. El modo de pedal debe establecerse en "*PRESET*" (este es el modo de pedal por defecto). Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos.
2. Pulse **UP FOOTSWITCH** para navegar hacia arriba por los ajustes preestablecidos y **DOWN FOOTSWITCH** para navegar hacia abajo.

Para navegar por los ajustes preestablecidos con los pedales (modo de pedal ajustado en "STOMP"):

1. El modo de pedal debe establecerse en "*STOMP*". Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos.
2. Pulse **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente. La pantalla LCD cambiará para mostrar los iconos del loopeador y de navegación arriba/abajo, así como el indicador "LOOPER READY".
3. Pulse **UP FOOTSWITCH** para navegar hacia arriba por los ajustes preestablecidos y **DOWN FOOTSWITCH** para navegar hacia abajo. Observará que el RP funciona ahora como lo hace cuando se configura para el funcionamiento en el modo preestablecido.

4. Cuando termine de navegar por los ajustes preestablecidos, pulse de nuevo los dos pedales **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente. La pantalla LCD cambiará y volverá al modo Stomp.

Para navegar por los ajustes preestablecidos (modo de pedal ajustado en "BANK"):

1. El modo de pedal debe establecerse en "*BANK*". Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos.
2. Si desea seleccionar un ajuste preestablecido de otro banco, gire el mando **SELECT** hacia la derecha para navegar hacia arriba por los bancos o hacia la izquierda para navegar hacia abajo; también puede utilizar el pedal FS3X opcional para facilitar la navegación en manos libres por los bancos preestablecidos. Hay 66 bancos en total -33 bancos había preestablecidos por el usuario (1-33) y 33 bancos preestablecidos de fábrica (F1-F33)-. Después de seleccionar un banco, los 3 LED de pedal parpadean, solicitándole que seleccione un ajuste preestablecido y active el banco.
3. La pantalla LCD muestra 3 ajustes preestablecidos seleccionables en el banco seleccionado. Pulse el **PEDAL** correspondiente para cargar la programación deseada.

   NOTA: si no se presiona el pedal en un intervalo de aproximadamente 3 segundos, el RP se desactiva y vuelve al último banco preestablecido activo.

4. Puede alternar entre funcionamiento en modo preestablecido y modo de banco para navegar por los ajustes preestablecidos en el modo de banco. Para ello, pulse **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente. La pantalla LCD cambiará para mostrar los iconos del loopeador y de navegación arriba/abajo, así como el indicador "LOOPER READY".
5. Pulse **UP FOOTSWITCH** para navegar hacia arriba por los ajustes preestablecidos y **DOWN FOOTSWITCH** para navegar hacia abajo. Observará que el RP funciona ahora como lo hace cuando se configura para el funcionamiento en el modo preestablecido.
6. Cuando termine de navegar por los ajustes preestablecidos, pulse de nuevo los dos pedales **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente. La pantalla LCD cambia y volverá al modo de banco.

Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos

El botón STORE se usa para guardar las modificaciones realizadas en los parámetros de un ajuste preestablecido. El LED del botón STORE se ilumina cuando los parámetros de un ajuste preestablecido se modifican respecto al valor guardado. Las modificaciones de los parámetros se deben guardar en un ajuste preestablecido antes de apagar el procesador o de cambiar el ajuste preestablecido para conservar las modificaciones. Las modificaciones de los ajustes preestablecidos sólo se pueden guardar en una ubicación de memoria de un ajuste preestablecido de usuario ya que los ajustes preestablecidos de fábrica no se pueden sobreescribir. RP360 y RP360XP tienen 99 ubicaciones de memoria preestablecidas. Los ajustes preestablecidos de fábrica se pueden modificar en cualquier momento y guardarse después en una ubicación preestablecida de usuario. Al guardar un ajuste preestablecido, tiene la opción de cambiar su nombre.

Para guardar/copiar/renombrar un ajuste preestablecido:

1. Pulse el botón **STORE** para iniciar el proceso de almacenamiento.
2. Si no desea cambiar el nombre del ajuste preestablecido, vaya al paso 3. Para modificar o cambiar el nombre, utilice los 3 mandos **EDIT**. Al girar el mando **EDIT 1** (**LETTER**) se modifica el carácter seleccionado en la pantalla. Al girar el mando **EDIT 2** (**CURSOR**) se selecciona el carácter que desea modificar. Al girar el mando **EDIT 3** (**DEL/INS**) hacia la derecha se introduce un espacio a la izquierda del carácter seleccionado; girándolo hacia la izquierda se borran caracteres a la izquierda del carácter seleccionado. El nombre preestablecido puede contener hasta 16 caracteres.
3. Si no desea cambiar la ubicación preestablecida, vaya al paso 4. Gire el mando **SELECT** para seleccionar una nueva ubicación preestablecida hasta que la ubicación de memoria preestablecida de usuario aparezca bajo el nombre.
4. Pulse el botón **STORE** de nuevo o el botón **SELECT** para confirmar el proceso de almacenamiento. La pantalla LCD mostrará brevemente "Storing..." (guardando), tras lo que se guarda el ajuste preestablecido.

NOTA: al pulsar el botón **BACK** en cualquier momento durante este procedimiento, se anula el mismo.

Para guardar rápidamente un ajuste preestablecido (guardar un ajuste preestablecido en su ubicación de memoria actual con su nombre actual):

1. Pulse el botón **STORE** dos veces. La pantalla LCD muestra brevemente "Storing..." (guardando), tras lo que el ajuste preestablecido se guarda en la ubicación de memoria actual con su nombre preestablecido actual.

ADVERTENCIA Si se realiza este procedimiento de almacenamiento rápido en un ajuste preestablecido de fábrica, los cambios se guardarán en el número de memoria de ajustes de usuario equivalente. Por ejemplo, si carga el ajuste preestablecido de fábrica 5 (F5), lo edita y luego pulsa el botón **STORE** dos veces, sobrescribirá el ajuste preestablecido de usuario 5 (5). Por lo tanto, preste atención al realizar este procedimiento en los ajustes preestablecidos de fábrica para no sobrescribir accidentalmente uno de los ajustes preestablecidos de usuario existentes.

Para copiar un ajuste preestablecido en otra ubicación preestablecida con su nombre actual:

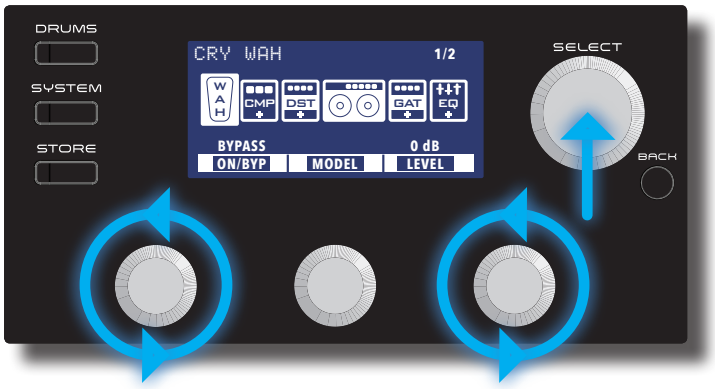
1. Seleccione el ajuste preestablecido que desea copiar.
2. Pulse el botón **STORE** para iniciar el proceso de almacenamiento.
3. Gire el mando **SELECT** hasta que la ubicación de memoria preestablecida de usuario que desee aparezca bajo el nombre preestablecido.
4. Pulse el botón **STORE** de nuevo para confirmar el proceso de almacenamiento. La pantalla LCD muestra brevemente "Storing..." (guardando), tras lo que el ajuste preestablecido se copia en la nueva ubicación de memoria preestablecida del usuario.

Trabajar con los efectos

Los efectos se pueden modificar, mover, eliminar y volver a agregar a la cadena de efectos. Cuando el RP está configurado para el modo Stomp, también se puede asignar a los tres pedales para el control de encendido/apagado de efectos. Pueden residir en la cadena hasta 10 efectos a la vez. Esta sección del manual describe cómo trabajar con los efectos disponibles en los procesadores RP360 y RP360XP.

Edición de parámetros de efectos

Al crear un nuevo sonido, debe empezar con un ajuste preestablecido existente. La forma más fácil de crear un nuevo sonido personalizado es cargar primero un ajuste preestablecido que suene de forma similar al sonido que busca. A continuación, puede modificar los efectos a partir de ahí y luego guardar el ajuste preestablecido en cualquiera de las 99 ubicaciones de memoria preestablecidas por el usuario.

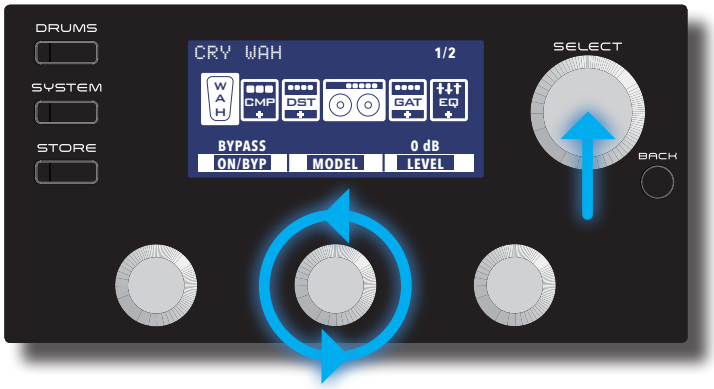


Para editar parámetros de efectos:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** para seleccionar el efecto que desee modificar.
3. Gire los mandos **EDIT** para ajustar los parámetros de efectos correspondientes en la pantalla. Algunos efectos tienen más de una página de parámetros. Si un efecto tiene más de una página de parámetros (designado por el indicador de página 1/X en la esquina superior derecha de la pantalla LCD), pulse el mando **SELECT** para navegar por las diferentes páginas.
4. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
5. Guarde los cambios de un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

Cambio de efectos

La mayoría de los efectos del RP360/RP360XP tienen múltiples efectos para elegir. Por ejemplo, el efecto de Retardo ofrece el retardo ping pong, retardo de cinta, retardo analógico, etc.



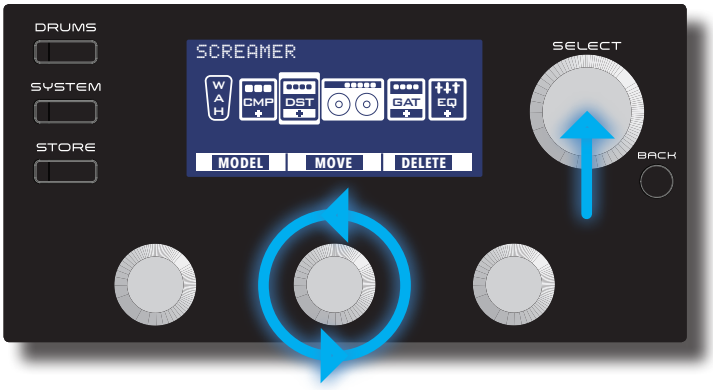
Para cambiar un efecto:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** para seleccionar el efecto que desee modificar.
3. Gire el mando **EDIT 2** para cambiar el tipo de efecto. El efecto seleccionado se muestra en la parte superior de la pantalla LCD.
4. Repita los pasos 2 a 3 para cambiar cualquier otro efecto.
5. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
6. Guarde los cambios de un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

NOTA: Los efectos también pueden cambiarse en el menú de opciones de edición de efectos. A este menú se accede manteniendo pulsado el mando **SELECT** desde el menú Edición de efectos. A continuación se puede girar el mando **EDIT 1** para cambiar el modelo de efectos. Desde este menú, también se puede mover el efecto a una ubicación diferente en la cadena de efectos o eliminar un efecto de la misma.

Reordenar los efectos

Cada efecto usado en un ajuste preestablecido puede moverse a una posición distinta en la cadena de efectos.

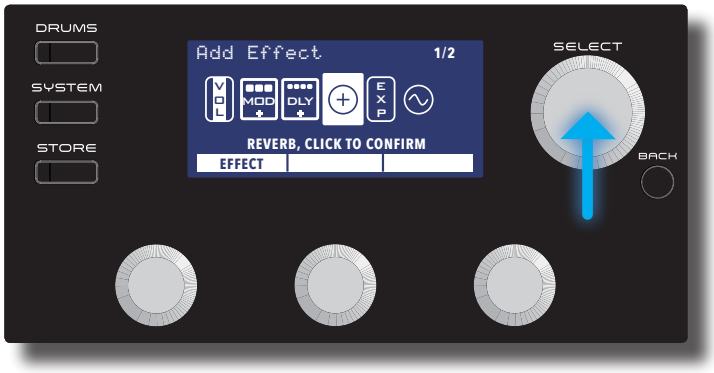


Para mover un efecto en la cadena de efectos:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** para seleccionar el efecto que desee mover.
3. Mantenga pulsado el mando **SELECT** para acceder al menú de opciones de edición de efectos.
4. Gire el mando **EDIT 2 (MOVE)** para mover el efecto seleccionado a la izquierda o la derecha en la cadena de efecto.
5. Pulse el mando **SELECT** para confirmar la nueva colocación. La pantalla vuelve al menú de edición de efectos.
6. Repita los pasos 2 a 5 para mover cualquier otro efecto.
7. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
8. Guarde los cambios de un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

Añadir efectos

Pueden utilizarse hasta 10 efectos en cada ajuste preestablecido. Si hay una ranura de efecto disponible en un ajuste preestablecido, el icono ⊕ aparece cerca del final del menú de edición de efectos. Este icono ⊕ se usa para añadir un efecto a la cadena de efectos. Si las 10 ranuras ya están ocupadas con efectos, el icono ⊕ no será visible.



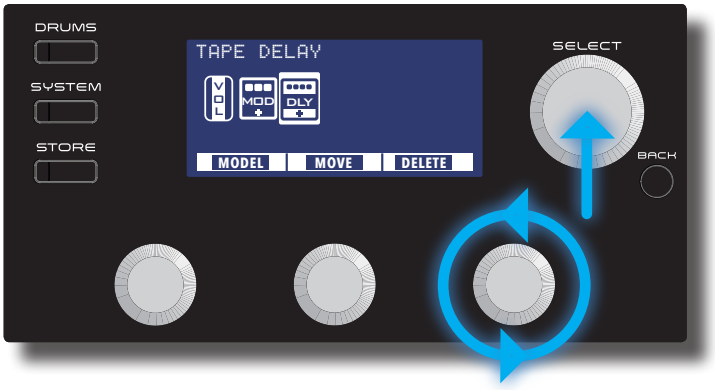
Para añadir un efecto a la cadena:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** para navegar hasta el icono ⊕ (Añadir efecto) en la cadena. "Add Effect" se muestra en la parte superior de la pantalla LCD.
3. Gire el mando **EDIT 1 (EFFECT)** para seleccionar la categoría de efectos disponible (p. ej., compresor, modulación, reverberación, etc.).
4. Pulse el mando **SELECT** para confirmar la selección de categoría.
5. Puede cambiar el tipo del efecto añadido girando el mando **EDIT 2** (**MODEL**).
6. Cuando haya seleccionado el efecto deseado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
7. Guarde los cambios en un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

NOTA: Se puede utilizar un efecto de cada tipo (compresor, distorsión, modulación, etc.) en un ajuste preestablecido.

Eliminar efectos

Puede borrar los efectos que no utilice en la cadena de efectos. No es absolutamente necesario, puesto que puede desactivar cualquier efecto que no use, pero eliminar los que no utilice puede limpiar el menú de edición de efectos y hacerlo más ágil y fácil de editar.



Para eliminar un efecto de la cadena de efectos:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** para seleccionar el efecto que desee borrar.
3. Mantenga pulsado el mando **SELECT** para acceder al menú de opciones de edición de efectos.
4. Gire el mando **SELECT** para empezar el procedimiento de eliminación. "CLICK TO CONFIRM DELETE" (haga clic para confirmar la eliminación) aparece en la pantalla LCD. Si cambia de idea, pulse el botón **BACK** para cancelar el borrado de un efecto.
5. Pulse el mando **SELECT** para confirmar la eliminación. Se eliminará el efecto de la cadena de efectos y la pantalla volverá al menú de opciones de edición de efectos.
6. Pulse el botón **BACK** dos veces para volver al estado de ejecución.
7. Guarde los cambios en un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

Asignar efectos a los pedales (sólo en modo Stomp)

Cuando el RP360/RP360XP está configurado para el modo Stomp, los efectos se pueden asignar a cualquiera de los tres pedales. A continuación puede activar o desactivar efectos individuales en un ajuste preestablecido durante la ejecución.

Para asignar un efecto a uno de los tres pedales:

1. El RP se debe configurar para el modo Stomp, consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener información sobre la configuración del RP para el funcionamiento en modo Stomp.
2. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
3. Gire el mando **SELECT** y seleccione el icono (asignación de pedal) situado en el extremo de la cadena de efectos.
4. Gire el mando correspondiente **EDIT** para seleccionar los efectos que se asignarán a los pedales A, B y C.
5. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
6. Guarde los cambios en un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

Nivel preestablecido y nivel maestro

RP360 y RP360XP tienen dos controles de nivel de salida diferentes: *Nivel preestablecido* y *nivel maestro*.

Nivel preestablecido

El parámetro de nivel preestablecido ajusta el nivel de salida únicamente para el ajuste preestablecido actualmente cargado. Por lo tanto, los cambios en el nivel preestablecido deben guardarse en el ajuste preestablecido para conservarse. Utilice el parámetro de nivel preestablecido para igualar los niveles de salida de todos los ajustes preestablecidos o para establecer los niveles a fin de crear una dinámica en sus canciones (por ejemplo, una parte de guitarra puede requerir un leve aumento de nivel para llevar la guitarra al frente de la mezcla y una introducción puede necesitar un nivel ligeramente inferior para que el primer verso suene más cuando entre).

Nivel maestro

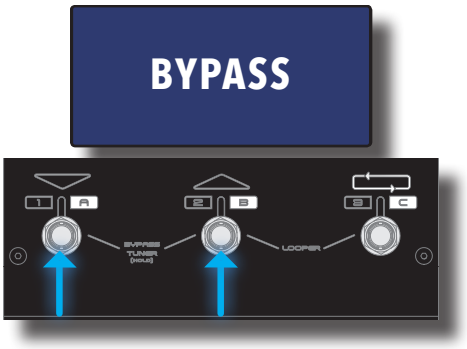
El parámetro de nivel maestro ajusta el nivel de salida global, que afecta por igual al volumen de todos los ajustes preestablecidos. Utilice este parámetro para aumentar o disminuir el nivel general de todos los ajustes preestablecidos.

NOTA: todas las salidas se ven afectadas por los parámetros de nivel maestro y nivel preestablecido.

Para ajustar el parámetro de nivel preestablecido o maestro:

1. Debe encontrarse en el estado de ejecución para ajustar estos parámetros. Debe ver el número preestablecido y el nombre en la pantalla LCD. De lo contrario, pulse el botón **BACK** hasta que lo haga.
2. Gire el mando **EDIT 1** para ajustar el nivel preestablecido. Gire el mando **EDIT 3** para ajustar el nivel maestro. Mientras ajusta cada parámetro, la pantalla LCD muestra temporalmente los valores de nivel como están ajustados. Después de aproximadamente 2 segundos de inactividad, la ventana de parámetros de nivel desaparece automáticamente.
3. Si ha realizado cambios en el nivel preestablecido, el botón **STORE** se enciende para indicar que debe guardar los cambios en un ajuste preestablecido de usuario. Consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17*** para obtener información sobre el almacenamiento de ajustes preestablecidos.

Bypass preestablecido (efectos)



La función de bypass preestablecido omite todos los efectos del ajuste preestablecido actualmente cargado y solo transmite la señal seca (sin procesar) a las salidas. Cuando se omite un ajuste preestablecido, las demás funciones no están disponibles. La señal de guitarra omitida pasa a USB mientras el bypass está activo, pero el sonido no se oirá desde el ordenador a través de USB. Al bypass se accede de maneras diferentes según el modo de pedal seleccionado. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos de pedal.

Para omitir los efectos de un ajuste preestablecido (modo de pedal ajustado en "PRESET" o "STOMP"):

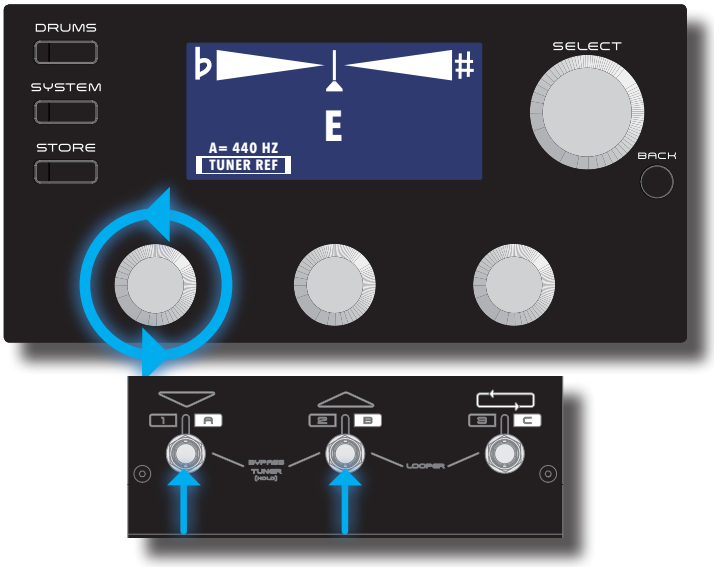
1. Pulse **FOOTSWITCHES 1** y **2** simultáneamente para activar el bypass preestablecido. "BYPASS" aparece en la pantalla LCD.
2. Cuando haya terminado, pulse cualquiera de los pedales para salir del bypass preestablecido.

Para omitir los efectos de un ajuste preestablecido (modo de pedal ajustado en "BANK"):

1. Pulse el **FOOTSWITCH** del ajuste preestablecido activo en ese momento (indicado por el LED iluminado sobre el pedal). "BYPASS" aparece en la pantalla LCD.
2. Cuando haya terminado, pulse cualquiera de los pedales para salir del bypass preestablecido.

Sintonizador

El sintonizador incorporado permite sintonizar rápidamente la guitarra y al mismo se accede de maneras diferentes según el modo de pedal seleccionado. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos de pedal.



Parámetros

NOMBRE DEL PARÁMETRO	DESCRIPCIÓN
TUNER REF	Selecciona el tono que utiliza el sintonizador para hacer referencia a la nota A encima de la C intermedia. El rango de ajustes de referencia es A=G♭, A=G, A=A♭, y A=427 Hz-453 Hz. El ajuste por defecto es A=440 Hz, que es la referencia de tono estándar.

Para utilizar el sintonizador (modo de pedal ajustado en "PRESET" o "STOMP"):

1. Mantenga pulsado **FOOTSWITCHES 1** y **2** simultáneamente durante aproximadamente 2 segundos para activar el sintonizador.
2. Si desea cambiar la referencia de tono, gire el mando **EDIT 1** (**TUNE REF**).
3. Toque una cuerda abierta en la guitarra. La nota detectada aparece en el centro de la pantalla LCD y los indicadores señalarán en la dirección en que se debe afinar la cuerda. Ajuste el tono de la cuerda hasta que aparezca la nota correcta y la flecha orientada hacia arriba señale lo más cerca posible a la línea central (como se muestra en la captura de pantalla de la parte superior de esta página). Afine del mismo modo las demás cuerdas.
4. Para salir del sintonizador, pulse cualquier **FOOTSWITCH**.

Para utilizar el sintonizador (modo de pedal ajustado en "BANK"):

1. Mantenga pulsado el pedal del ajuste preestablecido activo en ese momento (indicado por el LED iluminado sobre el pedal) durante aproximadamente 2 segundos. Aparece el sintonizador.
2. Si desea cambiar la referencia de tono, gire el mando **EDIT 1** (**TUNE REF**).
3. Toque una cuerda abierta en la guitarra. La nota detectada aparece en el centro de la pantalla LCD y los indicadores señalarán en la dirección en que se debe afinar la cuerda. Ajuste el tono de la cuerda hasta que aparezca la nota correcta y la flecha orientada hacia arriba señale lo más cerca posible a la línea central (como se muestra en la captura de pantalla de la parte superior de esta página). Afine del mismo modo las demás cuerdas.
4. Para salir del sintonizador, pulse cualquier **FOOTSWITCH**.

Loopeador

Los RP360 y RP360XP incluyen un loopeador de frases de 40 segundos. El loopeador se puede utilizar para hacer bucles en las partes de guitarra. Utilice el loopeador para escribir o practicar partes de guitarra sobre una frase con loop, o utilícelo para crear capas de loop rápidas a fin de mejorar su actuación en directo. Las siguientes instrucciones describen cómo utilizar el loopeador.

NOTA: el loopeador y la caja de ritmos no pueden utilizarse al mismo tiempo. Si se enciende la caja de ritmos, debe primero desactivarla para poder utilizar el loopeador. Pulse el botón **DRUMS** dos veces para apagar la caja de ritmos.

Para utilizar el loopeador:

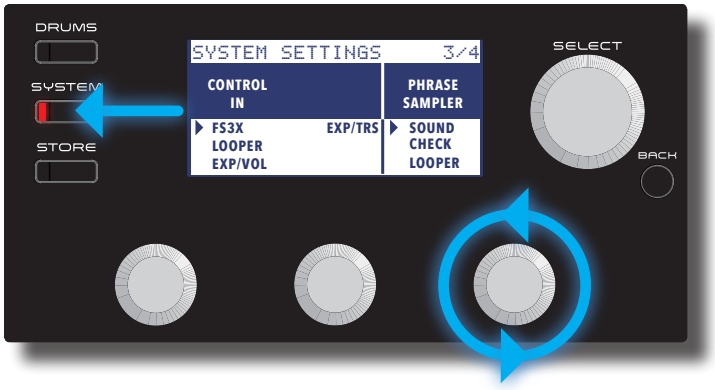
1. La opción Sampler de frases del menú de configuración del sistema debe ajustarse en *LOOPER* (es el valor predeterminado de fábrica). Consulte ***Sampler de frases en la página 51*** para obtener más información sobre cómo cambiar este ajuste.
2. Si el RP se ajusta en el modo de pedal (modo de pedal por defecto) puede omitir este paso. Si el RP se establece en el modo de banco o Stomp, deberá pulsar **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente para acceder al loopeador. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre los modos de pedal.
3. Pulse **FOOTSWITCH 3** para cargar el loopeador para la grabación. La pantalla LCD mostrará "RECORDING ARMED" (grabación cargada) y el RP estará listo para comenzar a grabar.
4. Comience a tocar una frase en la guitarra. El loopeador empezará a grabar y la pantalla LCD mostrará "RECORDING" (grabando).
5. Cuando termine la grabación, pulse **FOOTSWITCH 3** de nuevo para terminar la grabación del loop. El loop continuará reproduciéndose y ahora podrá tocar junto con él o añadir sobregrabaciones.

   SUGERENCIA: En este punto, se puede navegar por los ajustes preestablecidos usando los pedales **UP**/**DOWN** o el mando **SELECT**. Esto le permite seleccionar diferentes sonidos preestablecidos que se pueden reproducir junto con el loop grabado o utilizar para grabar sobregrabaciones. Cambiar los ajustes preestablecidos no modifica el sonido del loop grabado.

6. Para agregar una sobregrabación, pulse **FOOTSWITCH 3** una vez. En la pantalla aparecerá "OVERDUBBING". Toque la parte de guitarra sobregrabada.
7. Pulse **FOOTSWITCH 3** una vez para terminar la sobregrabación. El loop continuará reproduciéndose con la sobregrabación recién grabada. Para grabar sobregrabaciones adicionales, repita los pasos 6 y 7.
8. Cuando haya terminado, pulse **FOOTSWITCH 3** dos veces rápidamente para detener la reproducción del loop.
9. Con la reproducción detenida, mantenga pulsado **FOOTSWITCH 3** durante 2 segundos para borrar el loop grabado y preparar el RP para grabar un nuevo loop. La pantalla LCD mostrará otra vez "LOOPER READY" (loopeador listo) y podrá repetir los pasos anteriores.

Comprobación de sonido

La función de comprobación de sonido coloca el loopeador incorporado al principio de la cadena de efectos. Esto le permite grabar un loop de guitarra seca que se reproducirá a través de los efectos. Esto elimina la necesidad de rasguear continuamente la guitarra cuando pruebe las modificaciones de efectos y proporciona una manera mucho más eficaz, cómoda y divertida de editar los ajustes preestablecidos.

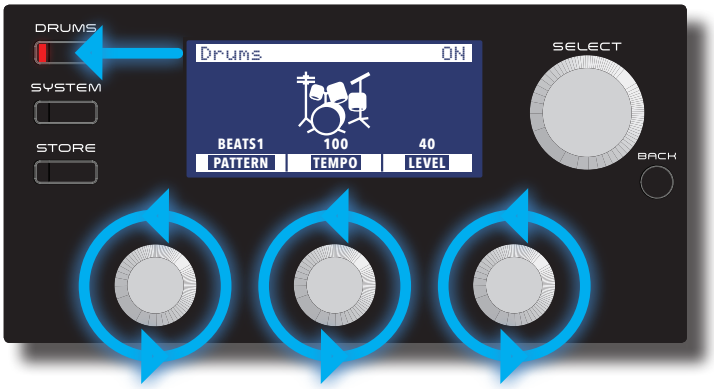


Para utilizar la comprobación de sonido:

1. Para pasar al menú de configuración del sistema, pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la página 3/4 se seleccione en la esquina superior derecha de la pantalla LCD.
3. Gire el mando **EDIT 3** para ajustar el SAMPLER DE FRASES en la opción *SOUND CHECK* (comprobación de sonido).
4. Pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
5. Si se encuentra actualmente en el modo de banco o Stomp, deberá pulsar **FOOTSWITCHES 2** y **3** simultáneamente para acceder al loopeador. Si se encuentra actualmente en el modo preestablecido (modo por defecto) puede omitir este paso.
6. Pulse **FOOTSWITCH 3** para cargar el loopeador y empezar a reproducir.
7. Pulse **FOOTSWITCH 3** de nuevo para establecer el punto final del loop.
8. El loop continuará ahora reproduciéndose y podrá navegar por los ajustes preestablecidos y editar efectos mientras escucha los cambios. Consulte ***Gestión de ajustes preestablecidos en la página 15*** y ***Trabajar con los efectos en la página 19*** para obtener información sobre cómo llevar a cabo estas funciones.
9. Cuando haya terminado de usar la función de comprobación de sonido, pulse **FOOTSWITCH 3** dos veces para detener la reproducción del loop.
10. Si desea desactivar la función de comprobación de sonido y volver a activar el loopeador, realice los pasos 1 a 3, esta vez ajustando el SAMPLER DE FRASES en *LOOPER*.

Caja de ritmos

La caja de ritmos incorporada ofrece 60 patrones de batería y metrónomo entre los que elegir y es una gran herramienta para mejorar las habilidades de sincronización y practicar sus riffs. Pulse el botón **DRUMS** para acceder a los parámetros de la caja de ritmos.



NOTA: El loopeador y la aja de ritmos no pueden utilizarse al mismo tiempo. Si ha grabado un loop usando el loopeador, debe limpiar primero el loop antes de encender la caja de ritmos. Para borrar el loop, entre en el estado de ejecución y pulse **FOOTSWITCH 3** dos veces rápidamente para detener la reproducción del loop. Con la reproducción detenida, mantenga pulsado **FOOTSWITCH 3** durante 2 segundos para borrar el loop grabado.

Parámetros

NOMBRE DEL PARÁMETRO	DESCRIPCIÓN
PATTERN	Selecciona entre los diversos patrones de batería y metrónomo
TEMPO	Ajusta el tempo de la caja de ritmos (40 BPM-240 BPM)
LEVEL	Ajusta el nivel de la caja de ritmos

Patrones de patrones de batería

NOMBRE MOSTRADO	DESCRIPCIÓN	NOMBRE MOSTRADO	DESCRIPCIÓN
BEATS1-5	8th Beat	JAZZ1-4	Jazz
BEATS6-8	16 beat	HIPHP1-4	Hip Hop
ROCK1-8	Rock	WORLD1-4	World
HROCK1-8	Hard Rock	MET4/4	Metrónomo con acento y compás de 4/4
METAL1-8	Metal	MET3/4	Metrónomo con acento y compás de 3/4
BLUES1-8	Blues	MET5/8	Metrónomo con acento y compás de 5/8
GROOV1-4	Groove	MET7/8	Metrónomo con acento y compás de 7/8
CNTRY1-4	Country	MTRNOM	Metrónomo directo sin acento

Para utilizar la caja de ritmos:

1. Pulse el botón **DRUMS**. Ahora estará en el menú de edición de batería.
2. Pulse el botón **DRUMS** de nuevo o el botón **SELECT** para activar la caja de ritmos. Se iluminará el botón DRUMS y la esquina superior derecha de la pantalla LCD indicará que la caja de ritmos está "ON" (encendida).

3. Gire el mando **EDIT 1** (**PATTERN**) para cambiar el patrón de batería.
4. Gire el mando **EDIT 2** (**TEMPO**) para cambiar el tempo.
5. Gire el mando **EDIT 3** (**LEVEL**) para ajustar el nivel de la caja de ritmos.
6. Cuando haya terminado, pulse el botón **DRUMS** para desactivar la caja de ritmos.
7. Pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.

NOTA: Los parámetros de la caja de ritmos son generales y no se guardan en los ajustes preestablecidos.

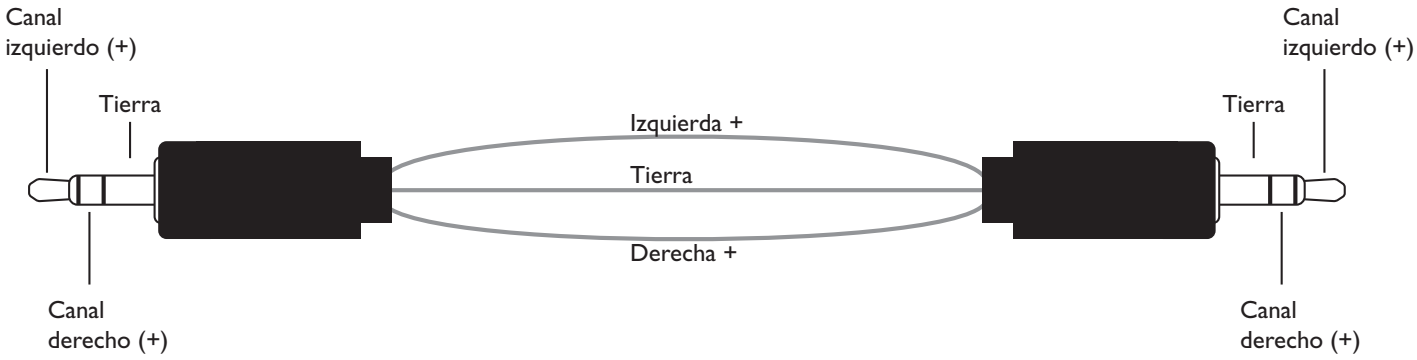
Entrada AUX

El conector AUX IN se utiliza para conectar un reproductor de música portátil u otro dispositivo de reproducción de música de nivel de línea al RP y tocar su música favorita. La señal de su dispositivo de reproducción no pasará a través de efectos y saldrá a través de los conectores LEFT OUT, RIGHT OUT y HEADPHONE del RP.

Para utilizar el conector AUX IN:

1. Conecte la salida de auriculares de su dispositivo de reproducción de música al conector **AUX IN** en la parte trasera del RP usando un cable estéreo de 1/8" como se muestra a continuación.
2. Pulse reproducir en el dispositivo reproductor de música.
3. Ajuste el control de volumen de su reproductor y el **nivel maestro** del RP para conseguir el equilibrio de mezcla que desee. Consulte ***Nivel preestablecido y nivel maestro en la página 25*** para obtener más información sobre el ajuste del control MASTER LEVEL del RP.

Cable estéreo de 1/8"



Marcación de tempo

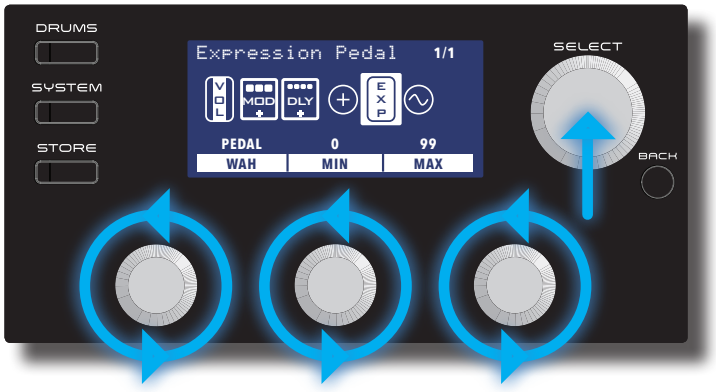
La marcación de tempo le permite ajustar el tiempo de retardo durante la ejecución golpeando un pedal al ritmo de la música.

NOTA: Debe configurar el RP para el funcionamiento en modo Stomp, tener un efecto de retardo en el ajuste preestablecido cargado y asignar el efecto de retardo a un pedal para usar la función de Marcación de tempo.

Para usar la marcación de tempo:

1. Configure el RP para el funcionamiento en modo Stomp en el menú de configuración del sistema. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener información sobre la configuración del RP para el funcionamiento en modo Stomp.
2. Cargue un ajuste preestablecido que tenga un efecto de retardo activo o añada un efecto de retardo al ajuste preestablecido que desee. La mayoría de los ajustes preestablecidos tienen un efecto de retardo ya insertado en la cadena de efectos. Para obtener información sobre la edición e incorporación de efectos, consulte ***Trabajar con los efectos en la página 19***.
3. Asigne el efecto de retardo a uno de los 3 pedales. El pedal asignado al retardo será el que se utilizará para la marcación de tempo. La mayoría de los ajustes preestablecidos del RP ya tienen el efecto de retardo asignado a uno de los tres pedales. Consulte ***Asignar efectos a los pedales (sólo modo Stomp) en la página 24*** para obtener información sobre cómo asignar el efecto de retardo a un pedal.
4. En el estado de ejecución, mantenga pulsado el **FOOTSWITCH** asignado al retardo durante aproximadamente 2 segundos. El LED sobre el pedal comenzará a parpadear al ritmo del tiempo de retardo actualmente establecido.
5. Toque el **FOOTSWITCH** asignado al retardo al ritmo deseado para ajustar el tiempo de retardo. El LED sobre el pedal se actualiza y parpadea al ritmo del nuevo tiempo de retardo.
6. Cuando haya terminado, mantenga pulsado el **FOOTSWITCH** asignado al retardo durante aproximadamente 2 segundos para salir de la marcación de tempo. El LED situado sobre el pedal deja de parpadear.

Control del pedal de expresión



El RP360XP se entrega con un pedal de expresión incorporado que se puede asignar para controlar el volumen, el Wah, el Whammy ™, el YaYa™ o prácticamente cualquiera de los parámetros de efectos del RP360XP en tiempo real con el pie. El RP360 también se puede controlar de forma similar mediante un pedal de expresión o de volumen externo conectado al conector CONTROL IN en el panel trasero. Cuando se asigna un parámetro para el control del pedal de expresión, también puede especificarse un valor MIN (punta del pie hacia arriba) y MAX (punta del pie hacia abajo). Esto le permite establecer los límites superior e inferior para las posiciones de la punta del pie del pedal expresión hacia arriba (MIN) y hacia abajo (MAX). Por ejemplo, supongamos que está controlando el volumen y no desea que la posición hacia arriba de la punta del pie del pedal de expresión baje completamente el volumen. Puede ajustar el parámetro MIN a un ajuste superior a 0, digamos 12. Cuando el pedal de expresión se establece en la posición de la punta del pie hacia arriba (mínimo), la señal no se atenúa totalmente porque el pedal de expresión no puede ajustar el volumen en menos de 12.

Puesto que todos los parámetros del pedal de expresión se pueden guardar en los ajustes preestablecidos de usuario, cada uno de éstos puede tener un parámetro diferente asignado al control del pedal de expresión junto con diferentes ajustes de rango MIN y MAX. Consulte ***Parámetros asignables del LFO y pedal de expresión en la página 110*** para ver la lista de los parámetros asignables.

El pedal de expresión incorporado en el RP360XP tiene un V-Switch que enciende y apaga el efecto Wah. Para utilizar el V-Switch, coloque el pedal de expresión en la posición de la punta del pie hacia abajo y luego aplique una presión adicional en el dedo del pedal de expresión; la sensibilidad del V-Switch se puede ajustar al calibrar el pedal de expresión. Un efecto Wah debe residir en la cadena de efectos para que el V-Switch esté activo. De forma predeterminada, los ajustes preestablecidos del RP360XP contienen un efecto Wah en la cadena de efectos.

También puede asignar un LFO (Low Frequency Oscillator) a un parámetro de efecto. Esto es lo mismo que asignar un parámetro de efecto a un pedal de expresión, con la excepción de que crea un efecto que se modula a una velocidad predeterminada. Consulte ***Asignar el LFO en la página 36*** para obtener información sobre el uso de un LFO para modular la señal.

Para vincular un parámetro al control del pedal de expresión y ajustar el rango de valores MIN/MAX:

1. Si utiliza un RP360, debe primero habilitar el puerto CONTROL IN para el control del pedal de expresión. Consulte ***Control In en la página 49*** para obtener información sobre la forma de configurar el RP360 para el control del pedal de expresión externo.
2. El efecto que desee controlar se debe insertar en la cadena de efectos para asignarlo al control del pedal de expresión. Si no es así, deberá añadirlo. Consulte ***Añadir efectos en la página 22*** para obtener información sobre la forma de añadir efectos.

3. Ayuda a activar primero el efecto que desea asignar al pedal de expresión, para que pueda probar el control del pedal de expresión a medida que lo configura. Consulte ***Edición de parámetros de efectos en la página 19*** para obtener información sobre la activación y desactivación de efectos. También puede activar la función de comprobación del sonido y grabar un loop que se puede utilizar para probar los cambios de parámetros de forma aún más fácil. Consulte ***Comprobación de sonido en la página 29*** para obtener más información sobre la utilización de esta función.
4. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
5. Gire el mando **SELECT** hasta seleccionar el icono

(pedal de expresión). El parámetro asignado actualmente aparece por encima del mando **EDIT 1**.
6. Gire el mando **EDIT 1** para seleccionar el parámetro que desee controlar. Puede pisar el pedal de expresión hacia adelante y hacia atrás para probar el control.
7. Gire el mando **EDIT 2** (**MIN**) para ajustar el valor mínimo seleccionable para la posición hacia arriba del pie del pedal de expresión. Puede pisar el pedal de expresión hacia adelante y hacia atrás para probar el control.
8. Gire el mando **EDIT 3** (**MAX**) para ajustar el valor máximo seleccionable para la posición hacia abajo del pie del pedal de expresión. Puede pisar el pedal de expresión hacia adelante y hacia atrás para probar el control.
9. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
10. Guarde los cambios en un ajuste preestablecido de usuario. Consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17*** para obtener más información sobre la forma de guardar ajustes preestablecidos.

NOTA: El pedal de expresión externo del El RP360 y el incorporado del RP360XP se deben calibrar correctamente para que funcionen debidamente. Si experimenta problemas con el pedal de expresión y sospecha que puede necesitar recalibración, consulte ***Calibrar el pedal en la página 52*** para obtener información sobre la calibración del pedal de expresión.

Asignar el LFO

De la misma forma que se vincula un parámetro de efecto a un pedal de expresión para el control, también puede vincular un parámetro de efecto a un LFO (Low Frequency Oscillator) para el control. Esto puede usarse para crear efectos que modulan a una velocidad predeterminada. Puede seleccionar el parámetro para controlar, el tipo de forma de onda, ajustar la velocidad y ajustar los límites del rango de control utilizando los parámetros MIN y MAX.

Consulte ***LFO a en la página 84*** para obtener más información sobre los parámetros de LFO.

Consulte ***Parámetros asignables del LFO y pedal de expresión en la página 110*** para ver la lista de los parámetros asignables.

Para vincular un parámetro al control de LFO y ajustar sus parámetros:

1. Desde el estado de ejecución, pulse el mando **SELECT** para pasar al menú de edición de efectos.
2. Gire el mando **SELECT** hasta seleccionar el icono (LFO). El parámetro asignado actualmente aparece por encima del mando **EDIT 1**.
3. Gire el mando **EDIT 1** para seleccionar el parámetro que desee controlar.
4. Gire el mando **EDIT 2** (**MIN**) para ajustar el valor mínimo seleccionable para el rango de LFO.
5. Gire el mando **EDIT 3** (**MAX**) para ajustar el valor máximo seleccionable para el rango de LFO.
6. Pulse el mando **SELECT** para ver los parámetros de LFO restantes. Use los mandos **EDIT** correspondientes para ajustar los parámetros SPEED y WAVEFRM; estos parámetros determinan la velocidad y el comportamiento de la modulación.
7. Cuando haya terminado, pulse el botón **BACK** para volver al estado de ejecución.
8. Guarde los cambios en un ajuste preestablecido de usuario; consulte ***Guardar/copiar/nombrar ajustes preestablecidos en la página 17***.

Utilización de un pedal opcional FS3X

Se puede conectar un pedal opcional DigiTech FS3X al conector CONTROL IN del RP para añadir tres pedales adicionales para el control de RP. Hay dos parámetros en el menú de configuración del sistema que determinan cómo funcionan los pedales FS3X, a saber: el parámetro CONTROL IN y el parámetro FOOTSWITCH MODE. A estos parámetros se accede pulsando el botón **SYSTEM**. Consulte ***Control In en la página 49*** para obtener más información sobre cómo cambiar la opción CONTROL IN. Consulte ***Modos de pedal en la página 41*** para obtener más información sobre cómo cambiar el modo de pedal del RP.

Funciones de pedal FS3X

La siguiente matriz muestra las funciones que cada pedal FS3X realizará en función de cómo configure los parámetros CONTROL IN y FOOTSWITCH MODE.

	MODO DE PEDAL AJUSTADO EN "PRESET"			MODO DE PEDAL AJUSTADO EN "STOMP"			MODO DE PEDAL AJUSTADO EN "BANK"		
PANTALLA									
PEDAL FS3X									
CONTROL IN AJUSTADO EN "FS3X"	Ajuste preesta-blecido Bypass	Sintoniza-dor	-	*Multi Loop	Ajuste preesta-blecido descen-dente	Ajuste preesta-blecido ascenden-te	*Multi Loop	Banco descen-dente	Banco ascenden-te
CONTROL IN AJUSTADO EN "LOOPER"	*Multi Loop	Parar Loop	Borrar Loop	*Multi Loop	Parar Loop	Borrar Loop	*Multi Loop	Parar Loop	Borrar Loop

** Multi Loop significa que un solo pedal controla varias funciones del loopeador. Consulte los diagramas de las páginas siguientes para ver cada una de estas funciones del loopeador.*

Funcionamiento FS3X
(CONTROL IN ajustado en "FS3X", FOOTSWITCH MODE ajustado en "STOMP")
Cuando está seleccionada la opción "*FS3X*" CONTROL IN y se selecciona la opción "*STOMP*" FOOTSWITCH MODE, el pedal FS3X se puede utilizar para el control completo de la navegación preestablecida y el loopeador. El siguiente diagrama muestra las funciones disponibles.

Cargar la grabación de loop
Pulse una vez para cargar el loopeador para la grabación.

Grabar un loop
Una vez cargado, empiece a reproducir o pulse de nuevo para iniciar la grabación de loop. Cuando termine la grabación, pulse una vez más para establecer el punto final del loop.

Grabar un loop de sobregrabación
Cuando se graba un bucle y se reproduce, pulse una vez para iniciar la sobregrabación. Pulse de nuevo para detener la sobregrabación.

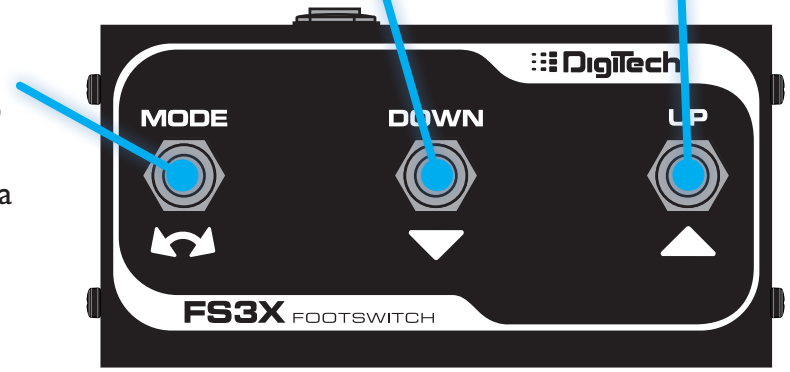
Detener la reproducción del loop
Cuando se graba un loop y se reproduce, pulse dos veces rápidamente para detener la reproducción.

Reproducir un loop
Cuando se graba un loop y se detiene la reproducción, pulse una vez para iniciar la reproducción del loop.

Borrar un loop
Cuando se graba un loop y se detiene la reproducción, mantenga pulsado para borrar el loop.

Ajuste preestablecido descendente
Pulse para navegar descendentemente por los ajustes preestablecidos.

Ajuste preestablecido ascendente
Pulse para navegar ascendentemente por los ajustes preestablecidos.



Funcionamiento FS3X
(CONTROL IN ajustado en "FS3X", FOOTSWITCH MODE ajustado en "BANK")
Cuando está seleccionada la opción "*FS3X*" CONTROL IN y se selecciona la opción "*BANK*" FOOTSWITCH MODE, el pedal FS3X se puede utilizar para el control completo de la navegación de bancos preestablecida y el loopeador. El siguiente diagrama muestra las funciones disponibles.

Cargar la grabación de loop
Pulse una vez para cargar el loopeador para la grabación.

Grabar un loop
Una vez cargado, empiece a reproducir o pulse de nuevo para iniciar la grabación de loop. Cuando termine la grabación, pulse una vez más para establecer el punto final del loop.

Grabar un loop de sobregrabación
Cuando se graba un bucle y se reproduce, pulse una vez para iniciar la sobregrabación. Pulse de nuevo para detener la sobregrabación.

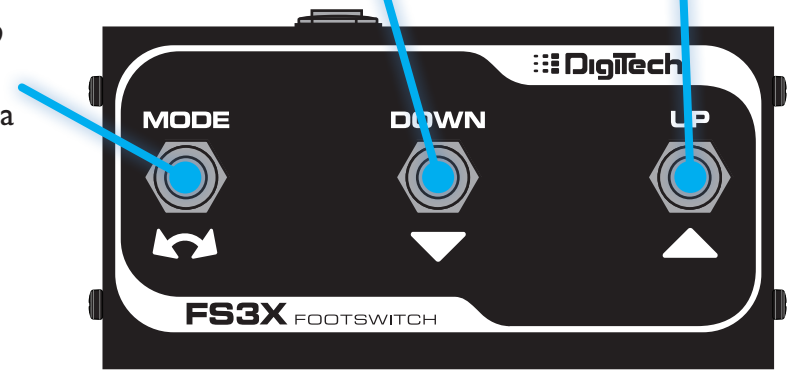
Detener la reproducción del loop
Cuando se graba un loop y se reproduce, pulse dos veces rápidamente para detener la reproducción.

Reproducir un loop
Cuando se graba un loop y se detiene la reproducción, pulse una vez para iniciar la reproducción del loop.

Borrar un loop
Cuando se graba un loop y se detiene la reproducción, mantenga pulsado para borrar el loop.

Ajuste preestablecido de banco descendente
Pulse para navegar descendentemente por los bancos preestablecidos.

Ajuste preestablecido de banco ascendente
Pulse para navegar ascendentemente por los bancos preestablecidos.



Funcionamiento FS3X

(CONTROL IN ajustado en "LOOPER", FOOTSWITCH MODE no aplicable)

Cuando está seleccionada la opción "*LOOPER*" CONTROL IN, el pedal FS3X se puede utilizar para el control completo de sólo el loopeador, y las funciones del loopeador se distribuyen por los tres pedales del FS3X. Cuando se selecciona esta opción, el FS3X realiza las mismas funciones independientemente del modo de pedal seleccionado. El siguiente diagrama muestra las funciones disponibles.

Cargar la grabación de loop

Pulse una vez para cargar el loopeador para la grabación.

Grabar un loop

Una vez cargado, empiece a reproducir o pulse de nuevo para iniciar la grabación de loop. Cuando termine la grabación, pulse una vez más para establecer el punto final del loop.

Grabar un loop de sobregrabación

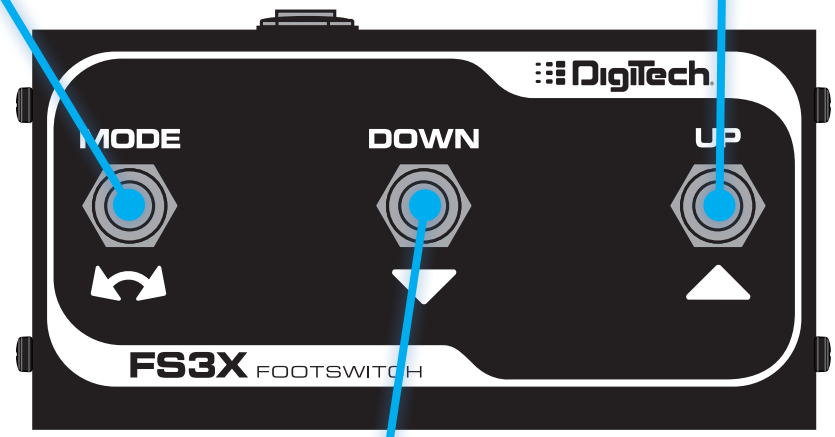
Cuando se graba un bucle y se reproduce, pulse una vez para iniciar la sobregrabación. Pulse de nuevo para detener la sobregrabación.

Reproducir un loop

Cuando se graba un loop y se detiene la reproducción, pulse una vez para iniciar la reproducción del loop.

Borrar un loop

Pulse una vez para borrar el loop.



Detener la reproducción del loop

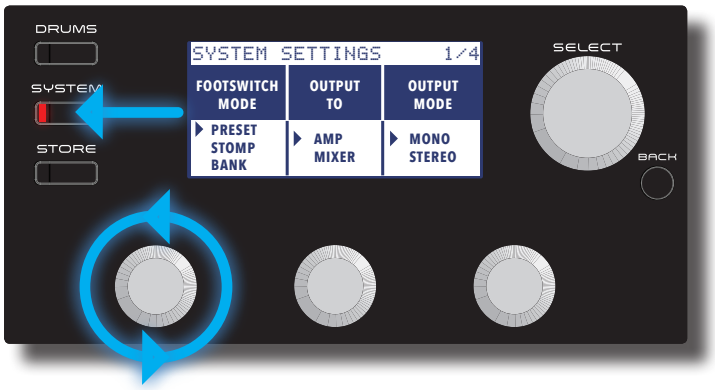
Cuando se graba un loop y se reproduce, pulse una vez para detener la reproducción del loop.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

El menú de configuración del sistema se utiliza para configurar globalmente los ajustes de RP y se accede al mismo pulsando el botón **SYSTEM**. Una vez en el menú de configuración del sistema, pulsando el botón **SYSTEM** o el mando **SELECT** repetidamente se navega por las diferentes páginas del menú (la selección de página actual se indica en la esquina superior derecha de la pantalla LCD). Los parámetros en pantalla se pueden ajustar mediante los tres mandos **EDIT** ubicados debajo de la pantalla LCD. Los parámetros disponibles en este menú de configuración del sistema son globales (todo el sistema) y no se guardan en ajustes preestablecidos individuales, sino que se conservan en el procesador.

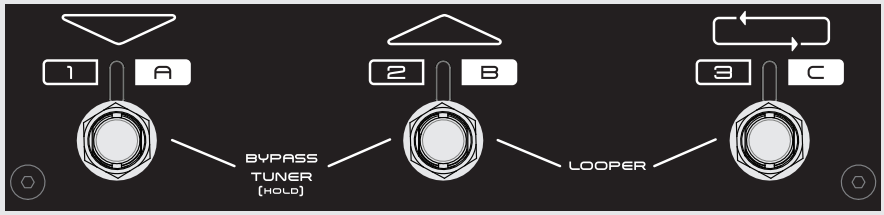
Modos de pedal

Los modos de pedal permiten determinar cómo funcionan los pedales RP. Existen tres modos de pedal entre los que escoger, a saber: *PRESET MODE*, *STOMP MODE* y *BANK MODE*. En las siguientes secciones se describe cada uno de estos modos con mayor detalle.



- **Modo preestablecido**
  Es el modo de pedal por defecto. Este modo se utiliza para navegar por todos los ajustes preestablecidos y proporciona acceso al loopeador. La siguiente tabla muestra la funcionalidad de pedal RP en el modo preestablecido.

Funciones de pedal RP en el modo preestablecido

	MODO DE PEDAL PREESTABLECIDO		
RP FOOTSWITCH			
FUNCIONES DE PEDAL ÚNICAS	Ajuste preestablecido descendente	Ajuste preestablecido ascendente	*Multi Loop
COMBINATION FOOTSWITCH FUNCTION 1	Pulse para omitir todos los efectos del ajuste preestablecido. Mantenga pulsado para acceder al sintonizador.		

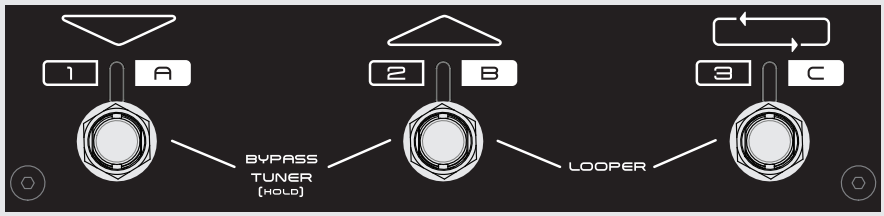
** Multi Loop significa que un solo pedal controla varias funciones del loopeador (p. ej., grabación de loop, sobregrabación, reproducción, parada y borrar).*

- **Modo Stomp**

Este modo se utiliza para activar y desactivar efectos individuales con los pedales y simulaciones utilizando pedales. Con este modo, se puede asignar cualquier efecto de una cadena de efectos a uno de los tres pedales. La asignación de este efecto se muestra en la pantalla LCD en el estado de ejecución, donde cada 1/3 de sección de la pantalla LCD corresponde a un pedal (es decir, sección izquierda = pedal 1, sección intermedia = pedal 2 y sección derecha = pedal 3). Para obtener información sobre cómo asignar efectos a los pedales, consulte ***Asignar efectos a los pedales (sólo modo Stomp) en la página 24***.

En el modo Stomp, al pulsar **FOOTSWITCH 2** y **3** simultáneamente se accede al loopeador y los pedales 1 y 2 vuelven a los pedales de navegación preestablecidos arriba/abajo (el RP funcionará básicamente igual que en el modo preestablecido). Al pulsar **FOOTSWITCH 2** y **3** simultáneamente otra vez se vuelve a la funcionalidad de tipo stompbox que se encuentra en el modo Stomp. La siguiente tabla muestra la funcionalidad de pedal RP en el modo Stomp.

Funciones de pedal RP en el modo Stomp

	MODO DE PEDAL STOMP		
RP FOOTSWITCH			
FUNCIONES DE PEDAL ÚNICAS	Activa y desactiva el efecto 1.	Activa y desactiva el efecto 2.	Activa y desactiva el efecto 3.
COMBINATION FOOTSWITCH FUNCTION 1	Pulse para omitir todos los efectos del ajuste preestablecido. Mantenga pulsado para acceder al sintonizador.		
COMBINATION FOOTSWITCH FUNCTION 2	Alterna entre la funcionalidad del modo Stomp (activa/desactiva stompbox) y la funcionalidad del modo preestablecido (control de loopeador y navegación preestablecida).		

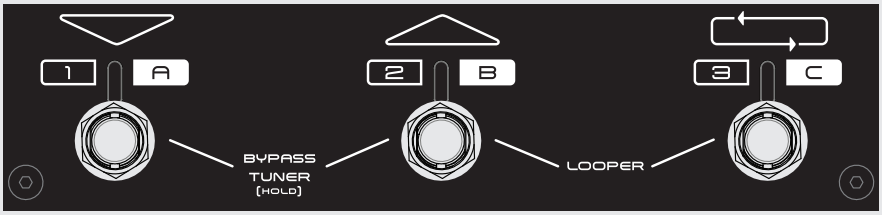
NOTA: Cuando el efecto de retardo se asigna a uno de los pedales de control en el modo Stomp, manteniendo pulsado el pedal asignado tendrá acceso a la función de Marcación de tempo. Consulte ***Marcación de tempo en la página 33*** para obtener más información sobre el uso de esta función.

- **Modo de banco**

Este modo permite navegar por los ajustes preestablecidos en bancos de 3. Este modo es idóneo si prefiere cambiar entre ajustes preestablecidos durante una canción y desea crear grupos de ajustes preestablecidos para cada canción. Hay 66 bancos preestablecidos en total en el modo de banco (33 bancos preestablecidos de usuario y 33 bancos preestablecidos de fábrica, cada uno de ellos con 3 ajustes preestablecidos). Los bancos se seleccionan girando el mando **SELECT** o utilizando un FS3X opcional para el control manos libres.

En el modo de banco, al pulsar **FOOTSWITCH 2** y **3** simultáneamente se accede al loopeador y devuelve los pedales 1 y 2 a los pedales de navegación preestablecidos arriba/abajo (el RP funcionará básicamente igual que en el modo preestablecido). Al pulsar **FOOTSWITCH 2** y **3** simultáneamente otra vez se vuelve a la funcionalidad de tipo banco preestablecido que se encuentra en el modo de banco. La siguiente tabla muestra la funcionalidad de pedal RP en el modo de banco.

Funciones de pedal RP en el modo de banco

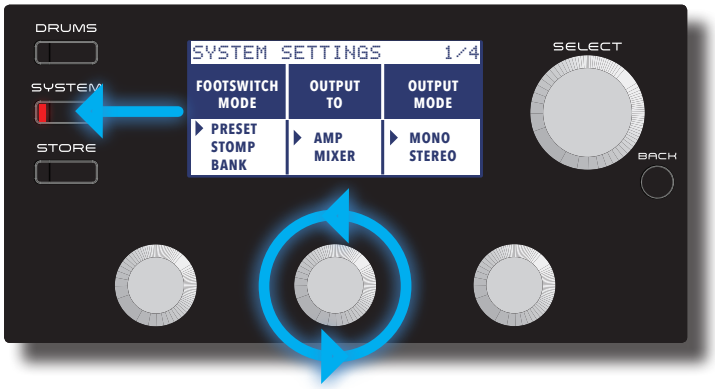
	MODO DE PEDAL DE BANCO		
RP FOOTSWITCH			
FUNCIONES DE PEDAL ÚNICAS	Pulse para seleccionar el ajuste preestablecido 1 en el banco activo. Pulse de nuevo para omitir el ajuste preestablecido o mantenga pulsado para acceder al sintonizador.	Pulse para seleccionar el ajuste preestablecido 2 en el banco activo. Pulse de nuevo para omitir el ajuste preestablecido o mantenga pulsado para acceder al sintonizador.	Pulse para seleccionar el ajuste preestablecido 3 en el banco activo. Pulse de nuevo para omitir el ajuste preestablecido o mantenga pulsado para acceder al sintonizador.
COMBINATION FOOTSWITCH FUNCTION 1	Pulse para omitir todos los efectos del ajuste preestablecido. Mantenga pulsado para acceder al sintonizador.		
COMBINATION FOOTSWITCH FUNCTION 2	Pulse para alternar entre la funcionalidad del modo preestablecido (navegación preestablecida y control de loopeador) y la funcionalidad del modo de banco (selección preestablecida en bancos).		

Para cambiar el MODO DE PEDAL:

1. Pulse el botón **SYSTEM**. Asegúrese de que está en la primera página del menú de configuración del sistema, indicado mediante la visualización de 1/4 en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Si no lo está, pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 1/4.
2. Gire el mando **EDIT 1** (**FOOTSWITCH MODE**) para seleccionar el modo de pedal deseado.
3. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Salida a

Este parámetro del sistema tiene dos opciones: *AMP* y *MIXER*. Este parámetro optimiza las salidas para la conexión a un amplificador o un mezclador y sólo está disponible cuando se ha establecido una conexión al conector LEFT OUT o RIGHT OUT.



- **AMP**
  Seleccione esta opción cuando conecte a un amplificador de guitarra. Esta es la opción predeterminada seleccionada cuando se realiza una conexión al conector LEFT OUT o RIGHT OUT de 1/4".

- **MIXER**
  Seleccione esta opción cuando conecte los conectores LEFT OUT/RIGHT OUT de 1/4" directamente a un mezclador o interfaz de grabación, o cuando grabe mediante una conexión USB. Cuando esta opción está seleccionada, se optimizan las salidas para los altavoces de rango completo, con lo que la señal directa de la guitarra suena como si se tocara a través de una caja de altavoz de guitarra.

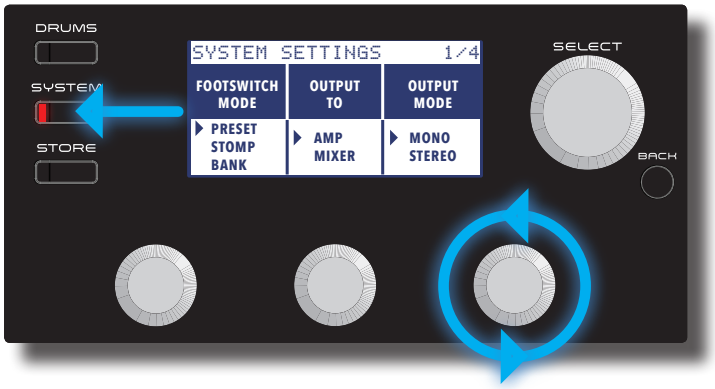
  NOTA: Cuando no se realiza ninguna conexión a los conectores LEFT OUT o RIGHT OUT de 1/4", la opción MIXER se selecciona automáticamente en segundo plano, optimizando las salidas para usarlas con la salida HEADPHONE de 1/8" o la salida USB.

Para editar la opción OUTPUT TO:

1. Pulse el botón **SYSTEM**. Asegúrese de que está en la primera página del menú de configuración del sistema, indicado mediante la visualización de 1/4 en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Si no lo está, pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 1/4.
2. Gire el mando **EDIT 2** (**OUTPUT TO**) para seleccionar la opción deseada.
3. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Modo de salida

Este parámetro del sistema tiene dos opciones: *MONO* y *STEREO*. Este parámetro determina si las salidas están configuradas para el funcionamiento mono o estéreo y sólo está disponible cuando se ha establecido una conexión al conector LEFT OUT o RIGHT OUT. Si se cambia este parámetro afecta a todas las salidas.



- **MONO**
  Seleccione esta opción cuando conecte a un único amplificador o canal de mezclador.

- **STEREO**
  Seleccione esta opción cuando conecte a dos amplificadores o canales de mezclador de panorámica derecha e izquierda.

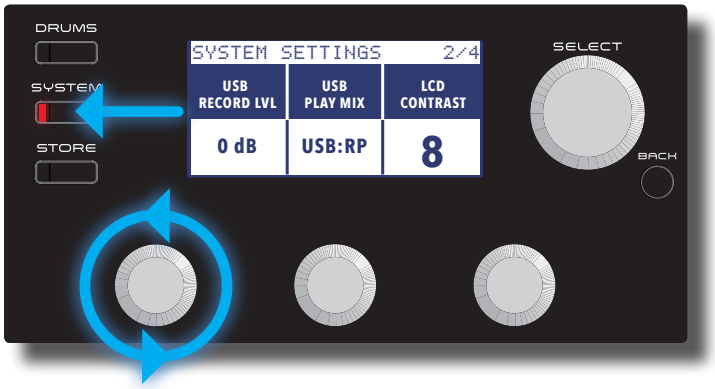
NOTA: Cuando no se realiza ninguna conexión a los conectores LEFT OUT o RIGHT OUT de 1/4", la opción STEREO se selecciona en segundo plano para ofrecer funcionamiento estéreo cuando se utiliza la salida HEADPHONE de 1/8" o se graba usando la salida USB.

Para editar la opción OUTPUT MODE:

1. Pulse el botón **SYSTEM**. Asegúrese de que está en la primera página del menú de configuración del sistema, indicado mediante la visualización de 1/4 en la esquina superior derecha de la pantalla LCD. Si no lo está, pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 1/4.
2. Gire el mando **EDIT 3** (**OUTPUT MODE**) para seleccionar la opción deseada.
3. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Nivel de grabación USB

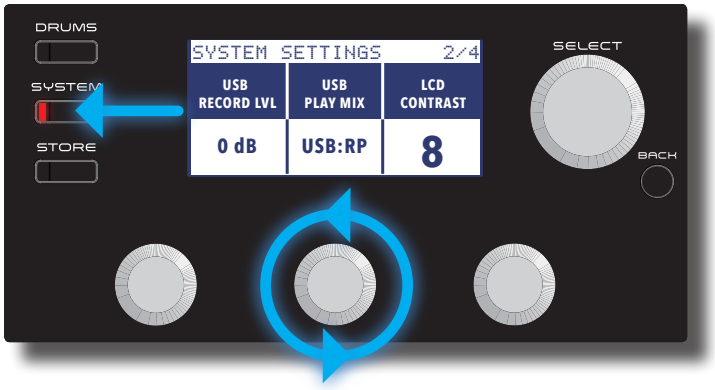
Este parámetro del sistema proporciona un control de nivel digital para aumentar o disminuir el nivel enviado desde el puerto USB del RP a la aplicación de grabación de su ordenador. El rango seleccionable es *-12 dB* a *24 dB*. Este parámetro sólo está disponible cuando se realiza una conexión USB al RP.



Para modificar el parámetro USB RECORD LEVEL:

1. Conecte el RP al ordenador usando un cable USB estándar.
2. Pulse el botón **SYSTEM**.
3. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 2/4 en la esquina superior derecha.
4. Gire el mando **EDIT 1** (**USB RECORD LVL**) para configurar el ajuste.
5. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Mezcla de reproducción USB



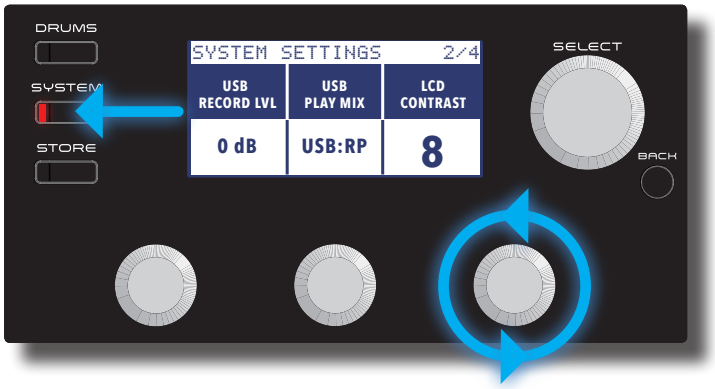
Este parámetro del sistema controla la mezcla de salida de la señal procesada RP y la señal de reproducción USB (desde su ordenador). Cuando este parámetro se ajuste en el centro de su rango controlable, mostrará "USB:RP", lo que representa niveles de mezcla iguales entre la señal RP y la señal de reproducción USB. Cuando ajusta el control hacia la izquierda, puede variar el nivel de reproducción USB en relación con el nivel RP. Cuando ajusta el control hacia la derecha, puede variar el nivel de la señal RP en relación con el nivel de reproducción USB. Este parámetro sólo está disponible cuando se realiza una conexión USB al RP.

Para modificar el parámetro USB PLAY MIX:

1. Conecte el RP al ordenador usando un cable USB estándar.
2. Pulse el botón **SYSTEM**.
3. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 2/4 en la esquina superior derecha.
4. Gire el mando **EDIT 2** (**USB PLAY MIX**) para configurar el ajuste.
5. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Contraste de la LCD

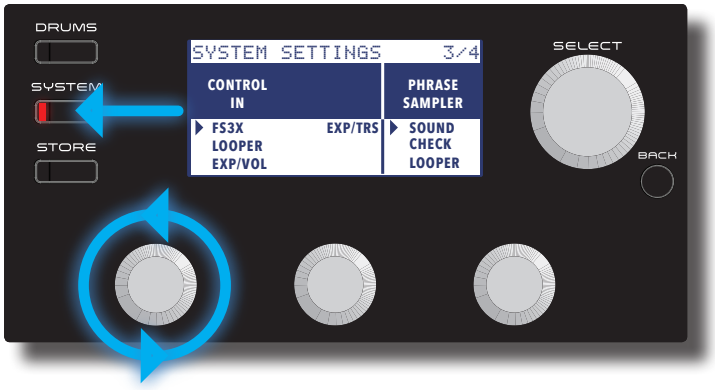
Este parámetro del sistema varía el contraste de la pantalla LCD.



Para modificar el contraste de la LCD

1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 2/4 en la esquina superior derecha.
3. Gire el mando **EDIT 3** (**LCD CONTRAST**) para seleccionar la opción deseada.
4. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Control In



Esta opción del sistema configura el conector CONTROL IN para el funcionamiento deseado. En el modelo RP360, el conector CONTROL IN acepta un pedal de expresión externo o de volumen para el control en tiempo real de parámetros de efectos, o un pedal DigiTech FS3X para control de pedal adicional. En el modelo RP360XP, el conector CONTROL IN acepta un pedal FS3X para control de pedal adicional. La siguiente sección describe cada una de las opciones disponibles de Control In.

- **FS3X**
  Seleccione esta opción cuando conecte un pedal opcional DigiTech FS3X para control de pedal adicional. Por ejemplo, si configura el RP360XP para el funcionamiento en modo Stomp, puede usar los tres pedales del RP360XP para el control de encendido/apagado de stompbox y el pedal FS3X conectado para la navegación preestablecida y el control de loopeador. Consulte ***Utilización de un pedal opcional FS3X en la página 37*** para obtener más información sobre la utilización de un pedal opcional FS3X.

- **LOOPER**
  Es el ajuste predeterminado de fábrica. Seleccione esta opción cuando conecte un pedal opcional DigiTech FS3X para el control completo de loopeador. Consulte ***Utilización de un pedal opcional FS3X en la página 37*** para obtener más información sobre la utilización de un pedal opcional FS3X.

- **EXP/VOL (RP360 solamente)**
  Seleccione esta opción para utilizar un controlador de volumen externo para controlar los parámetros de efectos del RP360.

  NOTA: para utilizar un pedal de volumen para el control RP360, el pedal debe cumplir los siguientes requisitos:
  - Debe ser un pedal de volumen de guitarra pasiva.
  - Debe ofrecer una conexión de cable TS de 1/4" TS y conectarse mediante un cable TS.
  - Debe utilizar una pot. de 250 kOhmios como mínimo.

- **EXP/TRS (sólo RP360)**
  Seleccione esta opción para utilizar un controlador de expresión externo para controlar los parámetros de efectos del RP360.

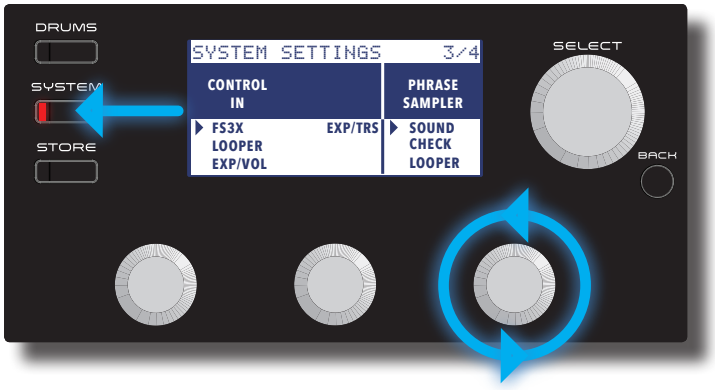
  NOTA: para utilizar un pedal de expresión externo para el control RP360, el pedal debe cumplir los siguientes requisitos:
  - Debe ser un pedal de expresión basado en resistencia.
  - Debe ofrecer una conexión de cable TRS de 1/4" TS y conectarse mediante un cable TRS.
  - Debe ofrecer una resistencia igual o superior a 10 Kohmios.

Para editar la opción CONTROL IN:

1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 3/4 en la esquina superior derecha.
3. Gire el mando **EDIT 1** (**CONTROL IN**) para seleccionar la opción deseada.
4. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Sampler de frases

Este parámetro del sistema determina cómo se utilizará el sampler de frases incorporado y ofrece dos opciones: *SOUND CHECK* y *LOOPER*.



- **SOUND CHECK**
  Al seleccionar esta opción el sampler de frases se coloca al principio de la cadena de efectos para utilizar la comprobación de sonido. Consulte ***Comprobación de sonido en la página 29*** para obtener información sobre la utilización de esta función.

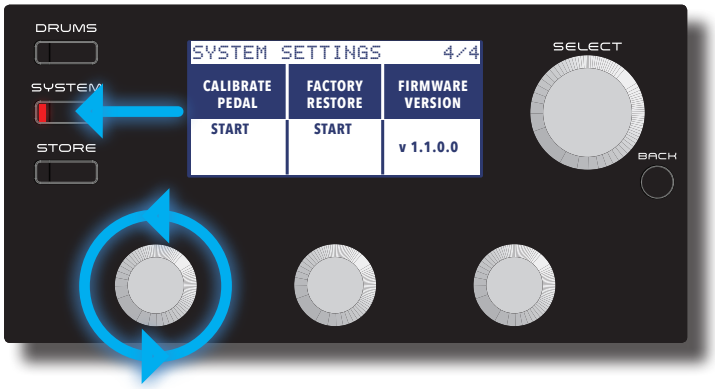
- **LOOPER**
  Al seleccionar esta opción el sampler de frases se coloca al final de la cadena de efectos para utilizar el loopeador. Es el ajuste predeterminado. Consulte ***Loopeador en la página 28*** para obtener información sobre la utilización de esta función.

Para editar la opción PHRASE SAMPLER:

1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 3/4 en la esquina superior derecha.
3. Gire el mando **EDIT 3** (**PHRASE SAMPLER**) para seleccionar la opción deseada.
4. Pulse el botón **BACK** o cualquier **FOOTSWITCH** para salir del menú de configuración del sistema y volver al estado de ejecución.

Calibrar el pedal

Al seleccionar esta opción del sistema se inicia el procedimiento de calibración del pedal de expresión. Este procedimiento puede utilizarse para calibrar el pedal de expresión incorporado en el RP360XP, o un controlador de expresión externo conectado al RP360, en caso de que no funcione correctamente.



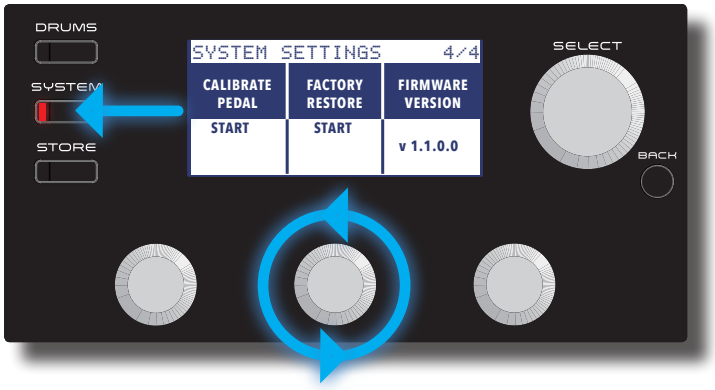
Para calibrar el pedal de expresión del RP360XP:

1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 4/4 en la esquina superior derecha.
3. Gire el mando **EDIT 1** (**CALIBRATE PEDAL**) para iniciar el procedimiento de calibración.
4. Pulse el mando **SELECT** para confirmar la acción.
5. La pantalla le debe solicitar ahora que coloque el pedal de expresión en la posición hacia abajo del pie y pulse **FOOTSWITCH 3**.
6. La pantalla le debe solicitar ahora que coloque el pedal de expresión en la posición hacia arriba del pie y pulse **FOOTSWITCH 3**.
7. Ahora se le solicitará que ajuste la sensibilidad del V-Switch del pedal de expresión (sólo RP360XP). Pulse **FOOTSWITCH 1** para disminuir la sensibilidad y **FOOTSWITCH 2** para aumentar la sensibilidad. La sensibilidad se muestra en la pantalla LCD como un valor numérico.
8. Pruebe el V-Switch pulsando el pedal de expresión en la posición hacia abajo del pie y aplicando después una presión adicional en la punta del pie. Cuando el V-Switch se activa, la pantalla LCD muestra "ON" u "OFF" dependiendo del estado del V-Switch. Repita los pasos 7 y 8 para afinar la calibración del V-Switch. El V-Switch se debe activar de forma coherente, pero no ser demasiado sensible, lo que causaría disparos accidentales.
9. Cuando haya terminado, pulse **FOOTSWITCH 3** para finalizar el procedimiento de calibración y volver al estado de ejecución.

NOTA: Si en la pantalla LCD aparece "Calibration error!" (Error de calibración) al realizar el procedimiento de calibración del pedal de expresión, repita los pasos 5 a 8. Al pulsar el botón **BACK** en cualquier momento durante este procedimiento, se anulará el procedimiento.

Restauración a los valores de fábrica

Esta opción del sistema se utiliza para restablecer todos los ajustes preestablecidos de RP y los ajustes del sistema a la configuración de fábrica.



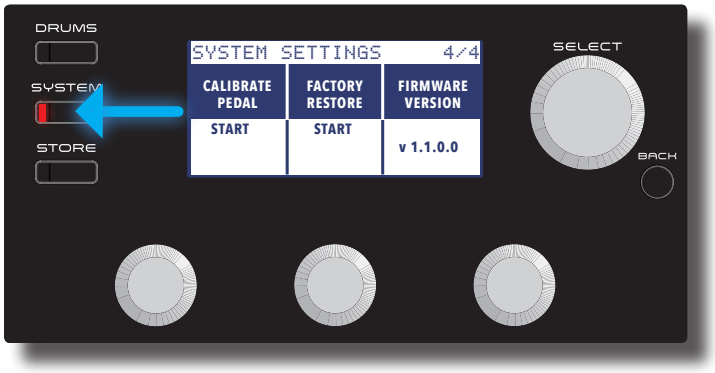
ADVERTENCIA: el procedimiento de restauración a los valores de fábrica restablece todos los ajustes preestablecidos del usuario a la configuración de fábrica. Se perderán todos los cambios que haya realizado y guardado en los ajustes preestablecidos de usuario. Una vez realizado, este procedimiento es irreversible.

Para realizar el procedimiento de restauración a los valores de fábrica:

1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 4/4 en la esquina superior derecha.
3. Gire el mando **EDIT 2** (**FACTORY RESTORE**) para iniciar el procedimiento de restablecimiento.
4. Mantenga pulsado el mando **SELECT** para confirmar la acción. El dispositivo se restablece, indicado por el símbolo "Resetting..." (Restableciendo...) en la pantalla LCD. Espere a que termine el procedimiento de restauración a los valores de fábrica.
5. Si utiliza un RP360, el procedimiento ha terminado. Si utiliza un RP360XP, debe proceder con el siguiente paso para calibrar el pedal de expresión.
6. Una vez terminado, se le solicitará que calibre el pedal de expresión (sólo RP360XP). Siga las instrucciones en pantalla. Consulte ***Calibrar el pedal en la página 52*** para obtener instrucciones sobre cómo realizar este procedimiento de calibración.

Versión de firmware

Muestra la versión del firmware instalada actualmente en el RP.



Para comprobar la versión de firmware que tiene instalada actualmente:

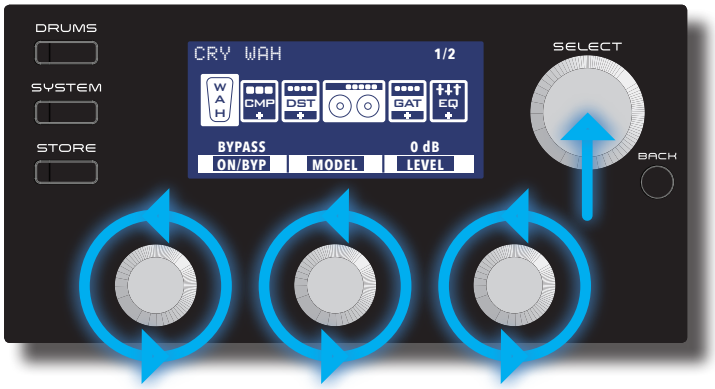
1. Pulse el botón **SYSTEM**.
2. Pulse el mando **SELECT** o el botón **SYSTEM** repetidamente hasta que la pantalla LCD muestre 4/4 en la esquina superior derecha.
3. En la parte inferior derecha de la pantalla LCD se mostrará la versión del firmware.
4. Para salir del menú de configuración del sistema, pulse el botón **BACK**.

EFECTOS Y PARÁMETROS

En general, un equipo estándar de guitarra consistiría en algunos pedales, un amplificador de guitarra y una caja de altavoz. Los procesadores de guitarra RP pueden considerarse como varios pedales virtuales seleccionables, amplificadores y cajas de altavoces todo en un solo paquete programable. Con los pedales, el orden en el que se conecten afecta a todo el sonido. El RP360 y RP360XP le permiten cambiar el orden de los efectos así como el lugar en el que se coloca el amplificador/caja en la cadena de efectos, lo que le ofrece aún más flexibilidad al afinar su sonido.

Cada amplificador, caja y modelo de efecto dentro del RP pueden programarse para adaptarse a su aplicación y gusto personal. Comprender cómo estos modelos alteran el sonido y cómo cada parámetro altera cada modelo, le ayudará a obtener el sonido que busca. Esta sección del manual proporciona una lista de todos los modelos de amplificador/caja/efectos disponibles en el RP360 y RP360XP y una descripción de los parámetros de cada modelo.

Se accede a todos los efectos en el menú de edición de efectos pulsando el mando **SELECT** en el estado de ejecución. Para obtener más información sobre la modificación de los parámetros de efectos, consulte ***Edición de parámetros de efectos en la página 19***. A continuación figura una lista y una breve descripción de todos los iconos que encontrará en el menú de edición de efectos.



Iconos del menú de edición de efectos

Icono Amp/caja
Seleccione este icono para editar la configuración de amplificador/caja.

Icono del compresor
Seleccione este icono para editar la configuración del compresor.

Icono de retardo
Seleccione este icono para editar la configuración del retardo.

Icono de distorsión
Seleccione este icono para editar la configuración de la distorsión.

Icono de EQ
Seleccione este icono para editar la configuración del EQ.

Icono de modulación
Seleccione este icono para editar la configuración de la modulación.

Icono de compuerta de ruido
Seleccione este icono para editar la configuración de la compuerta de ruido.

Icono de reverberación
Seleccione este icono para editar la configuración de la reverberación.

Icono de volumen
Seleccione este icono para editar la configuración del volumen.

Icono de Wah
Seleccione este icono para editar la configuración del Wah.

Icono del Pedal de expresión
Seleccione este icono para asignar un parámetro de efecto al pedal de expresión para el control.

Icono de LFO
Seleccione este icono para asignar el LFO integrado (Low Frequency Oscillator) a un parámetro de efecto para efectos de modulación.

Icono de añadir efecto
Seleccione este icono para añadir un efecto a la cadena de efectos. Este icono no será visible si la cadena de efectos ya tiene 10 efectos, ya que es el número máximo de efectos simultáneos permitido.

Icono de asignación de pedal
Cuando funcione en modo Stomp, seleccione este icono para asignar hasta tres efectos a los tres pedales para el control de encendido/apagado de efecto. Este icono sólo será visible cuando se configura para el funcionamiento en modo Stomp.

Modelado de amplificador

El modelado de amplificador es una tecnología que aplica el tono de un amplificador seleccionado a la señal de su guitarra. El RP incluye un surtido de modelos de amplificador modernos y vintage comunes, así como dos simuladores de guitarra acústica. Tenga en cuenta que cuando selecciona un modelo de amplificador, el modelo de caja se selecciona automáticamente y aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD.

Una vez que se ha seleccionado un modelo de amplificador, puede girar el mando **EDIT 3** (**CABINET**) para cambiar el modelo de caja. Al pulsar el mando **SELECT** se navega por las diferentes páginas y se accede a los demás parámetros disponibles para el modelo de amplificador seleccionado (p. ej., ganancia, nivel de ampli. y EQ). A continuación se ofrece una descripción de los modelos de amplificador disponibles en el RP y sus parámetros asociados. Tenga en cuenta que todos los modelos de amplificador tienen los mismos parámetros que se muestran en la siguiente tabla.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el modelo de amplificador.
CABINET	Varias selecciones	Selecciona el modelo de caja.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
AMP LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del modelo de amplificador.
BASS	1.0 - 10.0	Ajusta el nivel de las frecuencias más bajas (bajo). 5.5 = plano, 1.0 = corte completo y 10.0 = impulso completo.
MID	1.0 - 10.0	Ajusta el nivel de las frecuencias medias (medios). 5.5 = plano, 1.0 = corte completo y 10.0 = impulso completo.
TREBLE	1.0 - 10.0	Ajusta el nivel de las frecuencias más altas (agudos). 5.5 = plano, 1.0 = corte completo y 10.0 = impulso completo.

AMP MODELS

- **57 Champion**
  (Basado en '57 Fender® Tweed Champ®)
  El Tweed Champ es un amplificador vibrante de línea recta que resulta más apto para la música blues y garage. El tono es nasal y se distorsiona fácilmente debido a la baja potencia, pero corta.

- **57 D-Luxe**
  (Basado en a '57 Fender Tweed Deluxe®)
  Uno de los amplificadores más buscados, un tono del que nunca se tiene suficiente. Este pequeño muestra toda su gloria cuando se lleva al límite.

- **59 Bass Man**
  (Basado en '59 Fender Tweed Bassman®)
  Este clásico realmente ruge con grandes extremos. Idóneo para riffs de blues pero igualmente perfecto para las partes de guitarra de ritmo de rock and roll.

- **62 Bass Man**
  (Basado en '62 Fender® para Brownface Bassman)
  Desde la época de los primeros amplificadores Fender revestidos de tolex, este amplificador particular fue utilizado en el clásico tema de Hendrix "Voodoo Child".

- **65 Fraternal**
  (Basado en '65 Fender Blackface Twin Reverb®)
  El referente de los combos de doble altavoz. Este gran amplificador es uno de los tonos limpios más reconocibles en las grabaciones de las últimas 4 décadas.

- **65 D-Luxe Reverb**
  (Basado en '65 Fender Blackface Deluxe Reverb®)
  La versión con un solo altavoz de su hermano mayor, este amplificador rinde igualmente para blues, country y rock.

- **45 JTM**
  (Basado en '65 Marshall® JTM-45)
  Tal vez el punto de inflexión para el blues y el rock and roll, este amplificador fija el rumbo para el futuro de los amplificadores Marshall. Comenzó la revolución del "crunch", apareciendo en canciones clásicas de AC/DC y, en particular, el álbum de Bluesbreakers "Beano" con Eric Clapton.

- **68 Plexi**
  (Basado en '68 Marshall 100 Watt Super Lead -plexi-)
  Es sin duda el amplificador que cambió el rock and roll. Es un referente para muchos de los sonidos de guitarra más escuchados. Desde Hendrix hasta Van Halen, este amplificador es la obra maestra.

- **Jump Panel**
  (Basado en '68 Marshall Jump Panel)
  Este efecto se basa en el método utilizado para obtener la máxima saturación del clásico plexi, saltando del canal 1 al canal 2, se obtiene el empujón para alcanzar la cima.

- **Master Volume**
  (Basado en '77 Marshall Master Volume)
  Este amplificador era el rey del rock and roll en los años 70. Este amplificador JMP 100W presentaba cuatro tubos de salida 6550, lo que le hacía enérgico e impactante tanto para la música rock como para el punk.

- **800 JCM**
  (Basado en '83 Marshall JCM800)
  El amplificador que definió muchos de los sonidos metálicos de los años 80 sigue siendo uno de los más respetados amplificadores Marshall de la historia.

- **900 JCM**
  (Basado en '93 Marshall® JCM900)
  Al incorporar una etapa de saturación de diodos, este amplificador proporciona más ganancia de la que se pueda imaginar.

- **2000 JCM**
  (Basado en '01 Marshall JCM2000 -canal solo-)
  El TSL100 es un excelente tono con gran sostenibilidad para rectificar riffs o cantar solos.

- **British 15**
  (Basado en '62 Vox® AC15)
  El primer gran amplificador de Vox. Una sola versión de 12" de su más famoso hermano mayor de 30 vatios, este amplificador tiene mucho que ofrecer de ese mismo carácter.

- **British 30**
  (Basado en '63 Vox AC30 Top Boost)
  El amplificador por excelencia que definió tanto el sonido de Brian May como el Edge. Sólo tiene que poner en marcha este amplificador para conseguir el gruñido más impresionante que jamás escuchará de un amplificador.

- **Hi Wattage**
  (Basado en '69 Hiwatt® Custom 100 DR103)
  Este extraordinario amplificador de rock and roll fue la piedra angular del tono de Pete Townshend a principios de los 70. Un monstruo que tiene mucho margen y que ofrece los mejores resultados cuando se lleva al máximo y se combina con la caja Fane 4 x 12.

- **Mark IIC**
  (Basado en '81 Mesa/Boogie® Mark II C™)
  Originalmente basado en los amplificadores Fender maestreados, este clásico tiene algunos de los mejores tonos solistas y de ritmo. Este amplificador fue el buque insignia de Mesa/Boogie durante sus días de fabricación a medida personalizada.

- **Mark 4**
  (Basado en '94 Mesa/Boogie Mark IV™)
  Si la alta ganancia es lo que busca, esta es su solución. Este amplificador es todavía tan influyente hoy en día como lo fue cuando se presentó hace más de una década.

- **Duo Rectified**
  (Basado en '01 Mesa/Boogie Dual Rectifier®)
  El nuevo punto de referencia para la guitarra de metal, esta serie de rectificador desató una nueva era de caos en amplificadores de alta ganancia.

- **Tri Rectified**
  (Basado en '04 Mesa/Boogie® Triple Rectifier®)
  Otra joya de la sede de Petaluma, este hermano mayor del rectificador doble incluye otros 50 vatios adicionales de potencia.

- **Caliber 22**
  (Basado en '86 Mesa/Boogie .22 Caliber)
  Un pequeño combo monstruoso con el clásico tono Boogie Mark.

- **Heritage**
  (Basado en '99 Carvin® Legacy VL-100)
  El amplificador de la firma Steve Vai que se ha estado utilizando desde 1999. Tono ajustado y personalizado según las especificaciones de Steve y con una etapa de salida de tubo EL-34. Muy suave para hacer solos.

- **Matched 30**
  (Basado en '96 Matchless™ HC30)
  El tono crunch perfecto de clase A con grave hermético y sensible. Idóneo para country, blues y rock.

- **Chief**
  (Basado en '95 Matchless Chieftain)
  Un tono de amplificador maravillosamente completo con mucho carácter. El Chief es un amplificador realmente impresionante para poner un toque de color ligeramente diferente en su paleta musical.

- **Solo 100**
  (Basado en '88 Soldano® SLO100)
  Considerado como una de las primeras empresas de amplificadores de boutique, el SLO100 es el sueño de la pura ganancia. Distorsión suave con sostenido increíble, este amplificador es extraordinario.

- **Super Group**
  (Basado en '69 Laney™ Supergroup)
  El Supergroup fue utilizado principalmente por Tony Iommi y fue clave para el sonido de los primeros discos de Black Sabbath.

- **GA-40**
  (Basado en '59 Gibson® GA-40)
  Un amplificador genial para blues/rock en las filas de los Deluxes pero con una personalidad propia.

- **Citris 120**
  (Basado en '74 Orange™ OR 120)
  Este amplificador de una gran empresa británica de amplificadores a menudo pasado por alto fue utilizado por grandes ídolos como Jimmy y Frank Zappa. No es de extrañar que el gran Orange esté reapareciendo.

AMP MODELS

- **PV 5150**
  (Basado en '99 Peavey® 5150® II)
  Diseñado conjuntamente con Eddie Van Halen por Peavey®, este amplificador ofrece ganancia durante días.

- **RG100**
  (Basado en '88 Randall® RG-100)
  Un resistente amplificador de estilo vintage que marcó el comienzo de una nueva generación de metal. Este fue el amplificador que Dimebag utilizó en los primeros días de Pantera.

- **Jazz 120**
  (Basado en '84 Roland® JC-120)
  Este resistente combo era sinónimo de los sonidos limpios y brillantes de los años 80.

- **Solar 100**
  (Basado en '67 Sunn® 100S)
  Utilizado por Pete Townshend en las giras americanas de finales de los 60, estos amplificadores ofrecían un gran margen que ciertamente tenían los SPL que adoraban The Who.

- **Solo**
  Marcado tono ideal para solos de country, rock, jazz, blues e incluso metal. Añada un ligero retardo y reverberación y contará con el sonido perfecto para cualquier punteo que desee.

- **Metal**
  Un verdadero tono metal tanto para metal de estilo clásico como moderno para los bajos más toscos. Este efecto es capaz de alcanzar toda una variedad de tonos metálicos usando los controles de ganancia y ecualización.

- **Bright Combo**
  Una estructura de amplificador combo perfectamente limpia. Este amplificador es brillante, y el más limpio de todos. Ideal para jazz, surf, country, clean rock y metal.

- **Chunk**
  Más denso que un Marshall, el Chunk proporciona mucha ganancia con grandes graves que no interfieren.

- **Clean Tube**
  Este amplificador proporciona un tono de combo de tubo muy limpio con la cantidad justa de armónicos de segundo orden.

- **High Gain**
  Para el guitarrista de rock o rock duro que requiere gran cantidad de distorsión como punto de partida. Este efecto proporciona un tono muy potente para el trabajo tanto de solo como de ritmo y recuerda a un álbum de producción bien pulida.

- **Blues**
  Una combinación perfecta de claridad y abrasión. El amplificador de Blues corta pero no enturbia ya que la ganancia se activa.

- **Fuzz**
  El tono DigiTech Fuzz está basado en el tono de saturación de las bandas inglesas de finales de los 60, con nuestro propio toque. Esto hace que DigiTech Fuzz se adapte a todo, desde el grunge de los años 90 hasta las mezclas musicales actuales.

- **Spank**
  Un tono limpio brillante y potente que se puede conducir para un poco de vanguardismo. Perfecto para funk o cualquier tono que necesite algo de movimiento.

- **2101 Clean**
  El DigiTech GSP2101™ se ha convertido en un procesador/preamplificador icónico para muchos guitarristas durante años. Después de pedírnoslo durante años, hemos vuelto a traer los sonidos de sus días de gloria. El 2101 Clean capta la calidez y el brillo al tiempo que puede lograr la dureza para producir un sonido limpio y cálido con agarre.

- **2101 Saturated**
  El sonido del preamplificador GSP2101 proporciona suavidad a la ganancia dominante sin enturbiar el sonido. Un ajuste de tono perfecto para todo tipo de música.

- **Crunch**
  El Crunch (crujido) es precisamente eso, una cabeza de tubo que cruje más que el resto. El Crunch tiene ganancia adicional y corte. Perfecto para solos y ritmos.

- **Monster**
  El Monster de DigiTech fue creado en una mesa de operaciones en un castillo europeo con una cosa en mente: ganancia total, atenuada y fusionada. El ajuste perfecto para el Death Metal o el sonido "noruego".

- **Tweedface**
  (Basado en preamp. Tweed con ampli. de potencia Blackface)
  Imagínese combinar dos de los mejores amplificadores Fender® en un solo monstruo. Eso es lo que hemos hecho con el Tweedface. Coger el preamplificador del clásico Tweed Deluxe™ y combinarlo con la etapa de salida del Blackface Twin Reverb®: el gran monstruo.

- **Black Bass**
  (Basado en preamp. '65 Blackface con ampli. de potencia Bassman®)
  ¿Qué ocurre cuando se combina la etapa de entrada limpia de un Blackface y se conecta al abrasivo amplificador de potencia de un Bassman? Que se obtiene un amplificador experimental que funciona perfectamente para el blues, rockabilly, country y rock. Llegará lejos.

- **Stoner Rock**
  El Stoner Rock produce tonos que las dessert bands y So-Cal han hecho famosos. Los graves flojos y agudos cálidos del Stoner Rock hacen que desee usar su pastilla de puente, bajar el control de tono de su guitarra y tocar Godzilla toda la noche.

- **DarkMetal**
  Con un tono fuerte y centrado, el amplificador DarkMetal tiene una elevada ganancia, pero no enturbia el tono de la guitarra: perfecto si toca metal complejo.

- **Transistor**
  El efecto Transistor de DigiTech simula el sonido granulado y restrictivo de la banda EQ de un amplificador de baja fidelidad de transistor resistente. Ideal para uso como un efecto o para ambientar.

- **Brown Sound**
  (Basado en una configuración de tono maestreada de los 80)
  El Brown es un tono Marshall® maestreado de principios de los 80 que hizo famoso un guitarrista salvaje de toque dactilar.

- **Mosh**
  Este sonido fue creado según los tonos neoyorquinos y del área de la bahía de mediados de los 80. Se meterá de lleno en un ambiente degradado. Gran sonido de metal ligeramente vibrante.

- **Dread Acoustic**
  Impresionante simulación acústica Dreadnaught con un extremo articulado. Adecuado para pastillas central y de mástil.

  NOTA: los modelos de caja no están disponibles cuando se selecciona esta opción.

- **Jumbo Acoustic**
  En comparación con la simulación Dread Acoustic, este efecto proporciona un modelo acústico más cálido con más gama media.

  NOTA: los modelos de caja no están disponibles cuando se selecciona esta opción.

- **Direct**
  Pasa la señal directa (el modelado de amplificador no se aplica a la señal). Cuando se selecciona esta opción, los modelos de caja siguen estando disponibles para su selección. Seleccione esta opción cuando desee utilizar el modelado de caja sin modelado de amplificador.

Modelado de caja

El modelado de caja es una tecnología que aplica el tono de una caja de altavoz seleccionada a la señal de su guitarra. El RP incluye un surtido de modelos de caja moderno y vintage común. Tenga en cuenta que cuando selecciona un modelo de amplificador, el modelo de caja se selecciona automáticamente y aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Sin embargo, puede cambiar el modelo de caja después de seleccionar un modelo de amplificador para conseguir distintos tonos. A continuación se ofrece una descripción de cada uno de los modelos de caja disponibles en el RP. Tenga en cuenta que no existen parámetros disponibles para los modelos de caja ya que no son necesarios.

MODELOS DE CAJA

- **1x8: Champ**
  (Basado en 1x8 '57 Fender® Tweed Champ®)
  Un altavoz pequeño pero una gran manera de cortar a través de la mezcla.

- **1x12: D-Luxe**
  (Basado en 1x12 '57 Fender Tweed Deluxe®)
  El deleite de un músico de blues. Respuesta excelente con un tono clásico cuando se combina con su modelo de amplificador homónimo.

- **1x12: LuxRev**
  (Basado en 1x12 '65 Fender Blackface Deluxe Reverb®)
  Proporciona un tono sólido que puede combinarse con cualquier amplificador para obtener un tono de gran ritmo.

- **1x12: AC British**
  (Basado en 1x12 '62 Vox® AC15)
  Una pequeña gran caja perfecta para rock y blues.

- **1x12: Gib-GA**
  (Basado en 1x12 '59 Gibson® GA-40)
  Similar a las cajas Deluxe con extremo acentuado para un mayor efecto.

- **2x12: Bass Man**
  (Basado en 2x12 '57 Fender Blonde Bassman®)
  Combo de altavoz dual cálido. Excelente para tocar rhythm o composiciones de cuerda limpias.

- **2x12: Twin**
  (Basado en 2x12 '65 Fender Blackface Twin Reverb®)
  El punto de referencia que muchos otros han tratado de imitar. El clásico sonido limpio en todo su esplendor.

- **2x12: AC British**
  (Basado en 2x12 '63 Vox AC30 Top Boost con Jensen® Blue Backs)
  Increíbles bajos. Nuestros altavoces favoritos de principios de la era Vox/Jensen.

MODELOS DE CAJA

- **2x12: Jazz**
  (Basado en 2x12 '84 Roland® JC-120)
  Perfecto para tonos limpios con movimiento y bajos acentuados.

- **2x15: JBL**
  (Basado en 2x15 '68 Sunn® 200S w/JBL®-Lansings)
  Potentes bajos de un diseñador de altavoces que marcó un hito. Tonos clásicos de finales de los años 60.

- **4x10: Bass Man**
  (Basado en 4x10 '59 Fender® Tweed Bassman®)
  Potente, gutural y simplemente genial. Esta caja combinada con su correspondiente amplificador ofrece tonos inigualables.

- **4x12: Classic**
  (Basado en a 4x12 Marshall® 1969 Straight con Celestion® G12-T70)
  Altavoces de gran potencia para el clásico efecto y toque Marshall. Se necesita mucha potencia para romper.

- **4x12: Green**
  (Basado en 4x12 Marshall 1969 Slant con Celestion® 25W Green backs)
  Este gran diseño de altavoz proporciona una voz que es tan peculiar como su propio nombre. Gran partido para el Plexi.

- **4x12: Fane**
  (Basado en 4x12 Hiwatt® Custom con Fane® Speakers)
  El tono único y cálido fue el equilibrio perfecto para la cabeza con la que originalmente está sincronizado.

- **4x12: Boutique**
  (Basado en 4x12 '96 VHT® Slant con Celestion Vintage 30s)
  Una extraña combinación de VHT. Gran efecto que realmente penetra.

- **4x12:V30**
  (Basado en 4x12 Johnson® Straight con Celestion Vintage 30s)
  Este tono es perfecto cuando se utiliza para rock, hard rock y metal. Los bajos comprimen la cantidad justa gracias a la combinación del Celestion Vintage 30's y el volumen de caja.

- **4x12: Recto**
  (Basado en 4x12 '07 Mesa/Boogie® Rectifier con Celestion Vintage 30s)
  El último 4x12 para el tono más duro. Bajos masivos y potente gama media.

- **4x12: Solo**
  Los Solos necesitan cortar a través de la mezcla sin aplastar el sonido. La caja Solo está diseñada para proporcionar un tono claro con una distorsión máxima a fin de que la guitarra pueda cortar.

MODELOS DE CAJA

- **2x12: Bright**
  Una caja combo de sonido particularmente brillante y lleno. Idóneo para limpios.

- **4x12: Metal**
  La caja Metal proporciona una respuesta de bajos más profundos y reforzados. Excelente con cualquier amplificador que necesite un poco de enfoque.

- **4x12: Rock**
  Tome un 4x12 estándar y añada unos pocos 600 Hz más para cortar a través de la mezcla: la caja Rock no sólo es perfecta para rock sino que además sobresale en hard rock y da nueva vida a los combos distorsionados.

- **4x12: Alternative**
  El modelo de caja Alternative de DigiTech es una caja más turbia con más vibración que una caja estándar 4x12. Para llevar el sonido al límite.

- **4x12: Vintage**
  Una caja de altavoz vintage con un cálido tono "roto".

- **4x12: Chunk**
  La Chunk es una caja más gruesa que se presta al rock duro y a los solos. Esto ayuda a cualquier amplificador a cortar a través de la mezcla.

- **4x12: Spank**
  ¿Necesita unos bajos de funk y tintineo? El Spank es perfecto para el funk.

- **2101 Speaker**
  Esta compensación de altavoz es del GSP2101, que se ha convertido en un estándar del micrófono directo para música de todo tipo.

- **Direct**
  Pasa la señal directa (el modelado de la caja no se aplica a la señal). Seleccione esta opción cuando desee utilizar el modelo de amplificador seleccionado pero con el modelado de caja desactivado.

Compression

El compresor se utiliza para aumentar el sostenido y reforzar el tono. Esto se logra elevando las señales de nivel inferior y restringiendo las más altas. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de compresor disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODELOS DE COMPRESOR

- **Main Squeeze**
  (Compresor DigiTech)
  El compresor Main Squeeze de DigiTech comprime las señales de entrada de alto nivel al tiempo que impulsa las señales de entrada de bajo nivel, proporcionando así un sostenido suave y largo sin degradar la calidad del sonido original. También tiene un control para ajustar el tono de la señal comprimida.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SUSTAIN	0 - 99	Ajusta la cantidad de compresión. Los valores más altos equivalen a una mayor compresión.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto después de aplicar la compresión.
ATTACK	0 - 99	Ajusta el tiempo que tarda el compresor para reaccionar y aplicar la compresión. Los valores más altos permiten más ataque inicial de la señal antes de que la compresión entre en acción.

- **Blue Compressor**
  (Basado en Compresor/Sustainer Boss® CS-2)
  El CS-2 comprime las señales de entrada de alto nivel al tiempo que impulsa las señales de entrada de bajo nivel, proporcionando así un sostenido suave y largo sin degradar la calidad del sonido original.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SUSTAIN	0 - 99	Ajusta la cantidad de compresión. Los valores más altos equivalen a una mayor compresión.
ATTACK	0 - 99	Ajusta el tiempo que tarda el compresor para reaccionar y aplicar la compresión. Los valores más altos permiten más ataque inicial de la señal antes de que la compresión entre en acción.

- **Red Compressor**
  (Basado en MXR® Dyna Comp™)
  El MXR Dyna Comp comprime las señales de entrada de alto nivel e impulsa las señales de entrada de bajo nivel al tiempo que añade su voz única que se ha vuelto tan popular entre muchos guitarristas para el punteo, el chicken picking limpio y el simple boost.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
OUTPUT	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SENSITIVITY	0 - 99	Ajusta la cantidad de compresión.

Delay

El retardo es un efecto que graba una parte de la señal entrante y la reproduce poco tiempo después. La grabación se puede repetir una o varias veces, en función de la configuración y el modelo de retardo seleccionados.

Los RP tienen una función de marcación de tempo que actualiza el tiempo de retardo durante una actuación golpeando suavemente el pie en un pedal a la velocidad del tempo deseado. Consulte ***Marcación de tempo en la página 33*** para obtener información sobre el uso de esta función.

A continuación se ofrece una descripción de los modelos de retardo disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODELOS DE RETARDO

- **Analog Delay**

  El retardo analógico produce retardos que se derivan de los chips de retardo analógico "BBD". Los chips BBD fueron las primeras formas de producir retardo aparte de los costosos retardos de cinta. El sonido de retardo no era de alta fidelidad, pero era una reminiscencia de la señal original y rápidamente se convirtió en la piedra angular de los sonidos de guitarra moderna debido a sus cualidades cálidas.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

MODELOS DE RETARDO

- **DM Delay**

(Basado en Boss® DM-2 Analog Delay)

El DM-2 es un retardo analógico BBD clásico y estándar que utilizaba 4.096 etapas de retardo. El ruido y la respuesta de frecuencia y ruido dependían del tiempo de retardo. La señal se deteriora cada vez más con cada repetición, de manera que a medida que se activan las repeticiones, la señal es cada vez menos reconocible y se va convirtiendo más en un efecto que en un retardo.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
REPEATS	0.024 - 0.310 S	Ajusta el tiempo de retardo.
INTENSITY	0 - 99	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones.
ECHO	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Digital Delay**

Un retardo digital puede denominarse una representación perfecta de la señal de la guitarra. Deseados por sus brillantes cualidades, los retardos digitales no tienen prácticamente ruido y ofrecen una respuesta de frecuencia completa.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.
DUCKTHRSH	0 - 99	Añade un efecto de ducking adicional a la señal retardada. Este parámetro ajusta el umbral del efecto de ducking. Los valores más bajos aumentan el efecto y los valores más altos lo disminuyen.
DUCKLEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto de ducking.

MODELOS DE RETARDO

- **Modulated Delay**

Un retardo modulado es un retardo digital con coro añadido a los retardos para producir un mayor retardo estéreo de sonido.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0.010 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad de la parte modulada del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

- **Ping Pong Delay**

Las repeticiones de un retardo de ping pong saltan de lado a lado y requieren una configuración estéreo para escuchar completamente el efecto.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.
DUCKTHRSH	0 - 99	Añade un efecto de ducking adicional a la señal retardada. Este parámetro ajusta el umbral del efecto de ducking. Los valores más bajos aumentan el efecto y los valores más altos lo disminuyen.
DUCKLEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto de ducking.

MODELOS DE RETARDO

- **Tape Delay**

El efecto de retardo de cinta produce un tono cálido limitando la respuesta de frecuencia y agregando la distorsión que existe en un retardo de cinta.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0.010 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
WOW	0 - 99	Simula la variación lenta de la velocidad oída en los magnetófonos vintage, conocida como wow.
FLUTTER	0 - 99	Simula la variación rápida de la velocidad oída en los magnetófonos vintage, conocida como aleteo o flutter.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

- **Echo Flex**
  (Basado en Maestro™ EP-2 Tube Echoplex™)

Echoplex es la pauta para todos los retardos analógicos. Echoplex fue el primer retardo de cinta más utilizado con un tono propio. El Echoplex se puede escuchar en numerosas pistas de rockabilly, surf, country y rock.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0.110 - 0.870 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

• Lo Fi Delay

El retardo Lo Fi es un retardo analógico con una respuesta de frecuencia extremadamente limitada, que produce un efecto de retardo incluso más Grunge.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

• 2-Tap Delay

Mientras que la mayoría de los retardos se derivan de un retardo de la señal con una repetición de un solo extremo, el 2-Tap Delay utiliza una sola línea de retardo, pero con dos puntos finales que están espaciados en diferentes proporciones. Utilice este efecto para añadir más calidad rítmica a sus retardos.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
TIME	0 - 5.000 S	Ajusta el tiempo de retardo.
REPEATS	0 - 99, HOLD	Establece cuántas repeticiones de retardo se producirán. El valor más bajo equivale a una repetición. Los valores más altos equivalen a más repeticiones y el valor más alto equivale a mantener la repetición (infinitas repeticiones).
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
RATIO	0% - 99%	Ajusta la distancia entre las dos repeticiones de retardo. Los valores más altos crean una mayor distancia entre las repeticiones.
TAP DIV	3 QUARTER, EIGHT, DOT EIGHT, QUARTER, HALF	Establece la tasa de partición de repetición del retardo o el valor de la nota en donde se produce el retardo.

Distorsión

Los pedales de distorsión y saturación fueron diseñados para dar ganancia de tono a la guitarra antes de llegar al amplificador. Muchos pedales fuertemente distorsionados como el DigiTech Grunge™ fueron diseñados para proporcionar toda o la mayor parte de la ganancia y recorrido a través de un amplificador más limpio. Las saturaciones son perfectas para aumentar la ganancia de sonido de su guitarra y alimentar un amplificador ya distorsionado, proporcionando así al tono total más ganancia y una sensación más pesada. Las saturaciones utilizadas con amplificadores limpios proporcionan un tono de blues. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de distorsión disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODELOS DE DISTORSIÓN

- **Screamer**
  (Basado en Ibanez® TS-9 Tube Screamer™)
  Uno de los más famosos pedales jamás creados, el TS-9 ha resistido la prueba del tiempo y puede encontrarse en prácticamente todas las pedaleras.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Eight-Oh-Eight**
  (Basado en Ibanez TS-808 Tube Screamer™)
  Predecesor del famoso TS-9, el TS-808 ha generado todo un mercado de boutiques sobre las modificaciones a este diseño clásico. Si desea uno de los estándares en saturación, éste es.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
OVERDRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

MODELOS DE DISTORSIÓN

- **TS Modded**

(Basado en Ibanez® TS-9 Tube Screamer™ modificado)

Tome un TS-9, añada más ganancia y modifique el grave más bajo para producir una saturación más densa y más blues.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Supreme Drive**

(Basado en Boss® SD-1 Overdrive)

Con un poco más de ganancia que el OD-1, el SD-1 lleva a cualquier amplificador a otro mundo. Si simplemente está buscando un tono de buen rock clásico, es este.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Over Drive**

(Basado en Boss OD-1 Overdrive)

El OD-1 es perfecto para añadir sólo un poco de ganancia a su tono independientemente del tipo de amplificador que utilice. Para producir un tono de blues, úselo con un combo limpio. Para tener el control, ajuste la ganancia y el nivel.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

MODELOS DE DISTORSIÓN

- **Who Do Drive**
  (Basado en Voodoo Lab® Sparkle Drive™)
  El Sparkle Drive mezcla un tono 808 con un tono limpio reforzado a fin de formar un dispositivo perfecto para dirigir los amplificadores.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
CLEAN	0 - 99	Mezcla la señal limpia (sin procesar) con la señal de saturación. Cuanto mayor sea el valor, más se mezcla la señal limpia.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Driven Over**
  (Basado en Guyatone® Overdrive OD-2)
  El OD-2 es un sabor diferente de saturación. El OD-2 es transparente y no interfiere al reproducir notas individuales o acordes.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **DOD® 250**
  El DOD 250 es otro clásico overdrive (saturador). Sin control de tono por medio, la belleza del 250's es simplemente su saturación pura.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Redline**

Alejándose de la saturación estándar, el Redline lleva la saturación a lugares que nunca existieron. El circuito del Redline satura la señal de la guitarra de una manera que no se recorta uniformemente, como un amplificador de válvulas distorsiona. Tras añadir ganancia adicional y un grave bajo más denso nació el Redline.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
LOW	0 - 99	Ajusta las frecuencias bajas del efecto.
HIGH	0 - 99	Ajusta las frecuencias altas del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Amp Driver**

La distorsión del Amp Driver está diseñada para convertir un amplificador distorsionado convencional en un monstruo. El Amp Driver no sólo distorsiona la señal de la guitarra, sino que también refuerza las frecuencias unos 600 Hz. Enfatizando las frecuencias unos 600 Hz, los amplificadores se pueden llevar más lejos y adquirir un tono más metal. Un "sonido medio" viene determinado no sólo por cuánta ganancia se ponga delante del amplificador, sino también por la dureza y las frecuencias que se pongan en el amplificador.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
MIDBOOST	0 - 99	Ajusta las frecuencias de gama media del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Anxiety Disorder**
  (Basado en Fulltone® OCD Overdrive)
  A caballo entre la frontera de la saturación y la distorsión, el OCD produce armónicos increíbles y lleva a cualquier amplificador al olvido. La saturación es más densa que nunca, pero clara, dejando que pase cada cuerda y cada nota.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
HP/LP	HP, LP	La opción HP (High Peak, pico alto) proporciona más volumen, un leve refuerzo en las frecuencias de gama media superiores, más graves y más distorsión en el rango de control de DRIVE, para un sonido más "Británico". La opción LP (Low Peak, pico bajo) proporciona menos coloración y es más adecuada para un realce limpio.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Rodent**
  (Basado en Pro Co® RAT™)
  ¿Desea ganancia? ¿Desea más ganancia? El Rat fue uno de los primeros pedales en llevar la ganancia a otra dimensión. El control de filtro proporciona al Rat sus tonos únicos y su flexibilidad. Se rumorea que las primeras thrash bands del área de la bahía lo utilizaban en combinación con un Marshall JCM800 para conseguir sus tonos heavy.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DIST	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
FILTER	0 - 99	Este es el control de tono. Ajusta un filtro limitador de frecuencias altas. Los valores más bajos equivalen a menos agudos.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

MODELOS DE DISTORSIÓN

- **MX Distortion**
  (Basado en MXR® Distortion +)
  Un pedal clásico por su simplicidad: sólo tiene que enchufar y listo. El Distortion + produce una correcta y auténtica distorsión, perfecta para un amplificador distorsionado.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DIST	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
OUTPUT	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Orange Distortion**
  (Basado en Boss® DS-1™ Distortion)
  Una distorsión verdaderamente clásica. Una distorsión agradable y común que se extiende en tonos desde el rock al metal suave. Úselo para alimentar un amplificador distorsionado.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DIST	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Grunge®**
  A finales de 1991 cuando la música grunge llegó a la radio, este pedal fue diseñado como el DOD FX69 Grunge. El pedal fue diseñado por un joven ingeniero que tocaba música punk y fue lanzado como un experimento para ver de qué trataba este nuevo tipo de música. El DOD FX69 Grunge se convirtió en un top ventas y continuó siéndolo durante más de una década. El Grunge produce tonos desde los primeros sonidos Seattle hasta el metal límite.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GRUNGE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
BUTT	0 - 99	Ajusta las frecuencias de graves del efecto.
FACE	0 - 99	Ajusta las frecuencias de agudos del efecto.
LOUD	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Zone**

  (Basado en Boss® MT-2 Metal Zone®)

  El Metal Zone produce prácticamente cualquier tono metal necesario, desde el thrash del área de la bahía, de percusión y hermético, hasta el grindcore profundo y desintonizado.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
LOW	0 - 99	Ajusta las frecuencias de graves del efecto.
MID	0 - 99	Ajusta las frecuencias de gama media del efecto.
MID FREQ	0 - 99	Ajusta la frecuencia central del filtro MID.
HIGH	0 - 99	Ajusta las frecuencias de agudos del efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Death Metal**

  Diseñado en 1992 para ofrecer a los músicos de death metal una pared de sonido, el pedal DigiTech Death Metal™ es precisamente lo que hace. Tanto si toca grindcore de principios de los 90 como moderno death metal, el tono Death Metal le ofrece una multitud de opciones de sonido.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
LOW	0 - 99	Ajusta las frecuencias de graves del efecto.
MID	0 - 99	Ajusta las frecuencias de gama media del efecto.
HIGH	0 - 99	Ajusta las frecuencias de agudos del efecto.

- **Gonkulator**

Diseñado para satisfacer las necesidades de muchos guitarristas experimentales, el pedal DOD Gonkulator fue un éxito silencioso. El Gonkulator es una combinación de un pedal Grunge y un modulador de anillo que produce distorsión y mezcla en un sonido similar al timbre. El primer pedal con mando tipo "suck".

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
GUNK	0 - 99	Controla la ganancia de distorsión.
SMEAR	0 - 99	Controla el nivel de salida del circuito de modulación de anillo. Para tonos más gonk, actívelo. Desactívelo para la distorsión Grunge™.
SUCK	0 - 99	Controla el nivel de salida de distorsión.
HEAVE	0 - 99	Controla el nivel de salida general del efecto.

- **8tavia**

(basado en Roger Mayer Octavia™)

Creado en 1967, el Octavia apareció en "Purple Haze" y "Fire" de Jimi.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
DRIVE	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Later Fuzz**

(Basado en Demeter™ Fuzzulator)

Al aumentar las frecuencias adecuadas con un circuito de tono previo al énfasis, el Fuzzulator produce una distorsión que es única y que no enturbia cuando se activa el Fuzz.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
FUZZ	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
LOOSENESS	LOOSE, TIGHT	Cambia entre un sonido hermético, ligeramente más fuerte o un sonido fuzz flojo y más clásico con menor volumen de salida.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

MODELOS DE DISTORSIÓN

- **DOD Classic Fuzz**

  Parte de la familia original de DOD FX, el Classic Fuzz ganó seguidores por su sonoridad más clara con respecto a muchos pedales fuzz.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
FUZZ	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Face Fuzz**

  (Basado en Arbiter® Fuzz Face™)

  El Dallas Arbiter Fuzz Face surgió en 1966 y utilizaba transistores de germanio para obtener su sonido fuzzy único e inspiró a muchos otros pedales de fuzz que le siguieron. El Fuzz Face produce una pared gruesa de distorsión tensa y un grave muy completo. Perfecto para crear años 60 o tonos stonerrock modernos.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
FUZZ	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

- **Big Pi**

  (Basado en Electro-Harmonix® Big Muff Pi®)

  Un requisito para cualquier músico alternativo, el fuzz denso de Big Muff Pi es inconfundible en grunge, new wave y muchos éxitos de punk.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SUSTAIN	0 - 99	Ajusta el nivel de saturación. Los valores más altos equivalen a una mayor saturación.
TONE	0 - 99	Ajusta el tono del efecto.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.

EQ

El EQ semiparamétrico de 3 bandas se utiliza para modelar aún más el tono y proporcionar controles de banda baja, media y alta, cada uno con un ancho de banda y una frecuencia ajustables.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LOW LEVEL	-12 dB a +12 dB	Ajusta el nivel de las frecuencias bajas (bajo).
LOW FREQ	60 Hz - 500 Hz	Ajusta la frecuencia central del filtro bajo.
LOW BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Ajusta el ancho del filtro bajo.
MID LEVEL	-12 dB a +12 dB	Ajusta el nivel de las frecuencias medias (medios).
MID FREQ	300 Hz - 4 kHz	Ajusta la frecuencia central del filtro medio.
MID BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Ajusta el ancho del filtro medio.
HIGH LEVEL	-12 dB a +12 dB	Ajusta el nivel de las frecuencias altas (agudos).
HIGH FREQ	2 Hz - 8 kHz	Ajusta la frecuencia central del filtro alto.
HIGH BW	WIDE, MEDIUM, NARROW	Ajusta el ancho del filtro alto.

Pedal de expresión

Al seleccionar el icono del Pedal de expresión se accede a los ajustes para asignar un parámetro al control del pedal de expresión y establecer los valores límites de control mínimo (punta del pie hacia arriba) y máximo (punta del pie hacia abajo). Consulte ***Control del pedal de expresión en la página 34*** para obtener más información sobre la configuración y la utilización del pedal de expresión incorporado en el RP360XP o un pedal de volumen/expresión externo conectado al RP360.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
PARAMETER SELECT	Varía	Selecciona el parámetro deseado para el control.
MIN	Varía	Ajusta el valor mínimo posible cuando el pedal de expresión está en la posición de pie hacia arriba.
MAX	Varía	Ajusta el valor máximo posible cuando el pedal de expresión está en la posición de pie hacia abajo.

LFO

Al seleccionar el icono LFO se accede a los ajustes para asignar un parámetro al control de LFO. También puede ajustar los límites de control de tango mínimo y máximo, ajustar la velocidad y seleccionar el tipo de forma de onda. Consulte ***Asignar el LFO en la página 36*** para obtener más información sobre la configuración y utilización del LFO a fin de modular los parámetros de efectos.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
PARAMETER CONTROLLED	Varía dependiendo de la selección	Selecciona el parámetro que desee que controle el LFO.
MIN	Varía dependiendo de la selección	Ajusta el valor mínimo en que el LFO establecerá el parámetro cuando alcanza el límite inferior de su forma de onda.
MAX	Varía dependiendo de la selección	Ajusta el valor mínimo en que el LFO establecerá el parámetro cuando alcanza el límite superior de su forma de onda.
SPEED	0,05 Hz - 10,00 Hz	Ajusta la velocidad a la que el LFO modula el parámetro asignado.
WAVEFRM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona la forma de onda del LFO que cambia las características de sincronización de la modulación del LFO.

Modulación

El módulo del efecto de modulación selecciona efectos como el coro, el flanger, el sincronizador, el vibrato/giratorio, el trémolo, el panoramizador (auto-panner), los filtros y el cambio de tono. En las siguientes secciones se describe cada uno de estos tipos de efecto.

Coro

El coro añade un breve retardo a la señal. La señal retardada se modula y afina y a continuación se mezcla de nuevo con la señal original para crear un sonido más denso y rico dotado de menor movimiento. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de coro disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE CORO

- **CE Chorus**
  (Basado en Boss® CE-2 Chorus)
  Un pedal de coro muy sencillo pero popular. Su sencillo diseño de dos mandos lo hace fácil de usar.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.

- **Danish Chorus**
  (Basado en TC Electronics® Chorus)
  Un pedal de coro pensado para la guitarra pero utilizado también por los músicos de bajo y teclado. Muchos teclistas lo usan para mejorar el sonido de su piano eléctrico Rhoads. El mando de velocidad controla la velocidad del coro o los barridos del flanger. El mando del ancho controla cuánto cambio de frecuencia abarca el efecto. El mando de la intensidad controla cuánto efecto se utiliza.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
WIDTH	0 - 99	Ajusta el ancho de estéreo del efecto.

MODULACIÓN – MODELOS DE CORO

- **Pearl Chorus**

Un coro de cálida voz dual con controles de velocidad, profundidad, nivel y forma de onda.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona la forma de onda del LFO que cambia las características de sincronización de la modulación del LFO.

- **Glisten Chorus**

Un coro más simple que ofrece un tono cálido similar al CE-2, pero añadiendo un 3er mando que permite ajustar el nivel general también.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.

- **Multi Chorus**

El famoso multicoro de DigiTech ofrece un tono de coro increíblemente cálido usando 16 voces que interactúan entre sí en el modo estéreo, proporcionando el tono de coro más increíble y único que pueda imaginar.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona la forma de onda del LFO que cambia las características de sincronización de la modulación del LFO.

- **Who Doo Chorus**

(Basado en Voodoo Lab® Analog Chorus)

Un pedal de coro sorprendentemente vocal con distinto tono orgánico. Es capaz de ofrecer una amplia gama de sonidos, desde una duplicación analógica densa hasta un coro muy exuberante y hasta un altavoz giratorio Leslie.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.

- **Clone Chorus**

(Basado en Electro Harmonix® Small Clone™)

Un coro muy exuberante y acuoso que puede oírse en éxitos de bandas como Nirvana. Este coro tiene un tono muy "terrenal" que definitivamente lleva más allá el tono del coro.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
RATE	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.

Flanger

El flanger usa los mismos principios que el efecto de coro pero con un retardo más corto, y añade regeneración (o repeticiones) al retardo de modulación. Esto se traduce en un movimiento exagerado de barrido ascendente y descendente del efecto. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de flanger disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE FLANGER

- **Flanger**

  El propio flanger de DigiTech con control de velocidad, profundidad, regeneración y nivel.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
REGEN	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona la forma de onda del LFO que cambia las características de sincronización de la modulación del LFO.

- **Triggered Flanger**

  El Triggered Flanger le permite activar el barrido flanger en función de su volumen. Ajuste el parámetro SENSITIVITY para determinar qué volumen debe tener la señal para disparar el flanger. Ajuste el parámetro LFO START para determinar la frecuencia a la que el barrido de flanger comenzará una vez disparado.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
SENSITIVITY	0 - 99	Ajusta la sensibilidad del disparador. Cuanto mayor sea el ajuste, más sensible será el disparador.
LFO START	0 - 99	Establece la frecuencia a la que la modulación del LFO comenzará una vez disparada.

- **Filter Flanger**

El equipo de DigiTech amplió el flanger tradicional añadiendo un filtro pasabanda en el recorrido de retroalimentación del efecto. Debido a este filtro, la retroalimentación del Filter Flanger afecta sólo a una cantidad determinada de frecuencias, generando así un efecto de flanger de sonido diferente.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
REGEN	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.
FREQ	0 - 99	Ajusta la frecuencia del filtro pasabanda.

- **MX Flanger**

(Basado en MXR® M-117 Flanger)

Un tono flanger grande, rico y orgánico que hicieron famoso personajes como Eddie Van Halen. El flanger MXR® crea una variedad de sonidos salvajes, desde un efecto dinámico de avión o de espacio frío hasta un breve retardo, coro o vibrato.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
WIDTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del retardo.
REGEN	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.
MANUAL	0 - 99	Ajusta la cantidad de la variación de fase.

- **EH Flanger**

(Basado en Electro Harmonix® Electric Mistress™)

Este flanger tiene un tono único y ofrece una especie de tono mezclado de coro/flanger que lo hace no tan seco como algunos de los otros flangers (pero con un barrido más pronunciado). Es fácil de usar gracias a que sólo tiene 3 mandos (color, rango y velocidad), que también facilita su marcación en el tono.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
RATE	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
RANGE	0 - 99	Ajusta la intensidad del retardo.
COLOR	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.

- **AD Flanger**
  (Basado en A/DA™ Flanger)
  Un flanger súper tranquilo con un gran margen. Se hizo popular gracias a su capacidad para obtener tonos densos y jugosos al utilizar no sólo los mandos estándar, que se encuentran en la mayoría de los flangers, sino también el mando de armónicos que ofrece al usuario un timbre ligeramente diferente de armónicos desde pares hasta impares.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
ENHANCE	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.
RANGE	0 - 99	Establece la profundidad del barrido y determina si el tiempo de retardo está en función del parámetro MANUAL, del parámetro SPEED o de una combinación de ambos.
MANUAL	0 - 99	Establece el tiempo de retardo y se desactiva cuando RANGE se ajusta en completo.
HARMONIC	0 - 99	Establece el pico de pasabanda en relaciones de armónicos pares o impares.

Sincronizador

Un sincronizador divide la señal entrante y después le cambia la sincronización. Luego, la señal se sincroniza y desincroniza y se mezcla de nuevo con la señal original. A medida que la sincronización cambia, hay frecuencias que se anulan, lo que genera un cálido sonido oscilante. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de sincronización disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE SINCRONIZADOR

- **Phaser Beam**

  Este sincronizador le dará el tono phaser estándar con todos los parámetros que necesita para controlarlo.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad del efecto.
REGEN	0 - 99	Ajusta qué cantidad de la señal procesada se vuelve a enviar al efecto y controla la intensidad total del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona la forma de onda del LFO que cambia las características de sincronización de la modulación del LFO.

- **Triggered Phaser**

  El Triggered Phaser le permite activar el barrido de sincronizador en función de su volumen. Ajuste el parámetro SENSITIVITY para determinar qué volumen debe tener la señal para disparar el sincronizador. Ajuste el parámetro LFO START para determinar la frecuencia a la que el barrido de sincronizador comenzará una vez disparado.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
SENSITIVITY	0 - 99	Ajusta la sensibilidad del disparador. Cuanto mayor sea el ajuste, más sensible será el disparador.
LFO START	0 - 99	Establece la frecuencia a la que la modulación del LFO comenzará una vez disparada.

- **MX Phaser**

(Basado en MXR® Phase 100)

Otro estándar del sector en pedales de sincronización con sus propios tonos únicos. Tiene un sencillo panel de control de 2 mandos (intensidad y velocidad). Junto con el control de velocidad que establece la velocidad del barrido, el mando de intensidad selecciona entre cuatro intensidades diferentes, definidas como "patrones predefinidos de forma de onda". Entre los ajustes de intensidad y velocidad, encontrará un buen surtido de sonidos excelentes.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	1 - 4	Ajusta la fuerza del efecto. Selecciona entre cuatro ajustes diferentes de intensidad.

- **Stone Phase**

(Basado en Electro-Harmonix® Small Stone™)

La sincronización tridimensional de cuerpo completo del Small Stone añade un remolino especial a cada estilo musical. Los músicos de blues usan su efecto de altavoz de giro rápido mientras que los músicos de country lo usan para añadir condimento a su chicken pickin. Los metal-heads y los industriales usan el zumbido de avión del Stone. Su sencillo panel de control de 2 mandos (velocidad y color) facilitan su marcación en un tono de sincronización rápida que será el adecuado.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
RATE	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
COLOR	BYPASS, ON	Cuando se activa, este parámetro aumenta la intensidad del efecto.

Vibrato/Rotary

Vibrato es un efecto que modula el tono de la señal entrante de manera uniforme, afinando y desafinando toda la señal a un ritmo constante. Un efecto rotativo simula un dispositivo que incluye un woofer y una bocina giratoria. El giro de estos dos altavoces producía una interesante combinación de la panoramización del sonido de lado a lado. Esto también producía un ligero cambio de tono debido a la velocidad a la que el sonido se acercaba y se alejaba del oyente, conocido como efecto Doppler. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de vibrato/giratorio disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE VIBRATO/ROTARY

- **Vibrato**

  El efecto Vibrato produce diversos cambios en el tono. Este efecto puede encontrarse en innumerables clásicos de surf y country.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.

- **Rotator**

  El efecto Rotator simula el efecto Doppler y las fluctuaciones de volumen de un altavoz giratorio. Este efecto es exuberante y completo.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de giro del altavoz/bocina.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.
DOPPLER	0 - 99	Ajusta la cantidad de cambio de la variación de tono. Los valores más altos presentan un mayor grado de cambio de tono.
X OVER	0 - 99	Selecciona la frecuencia de cruce entre la bocina y el rotor, cambiando el tono del efecto.

- **Vibro-Pan**

El Vibro-Pan no sólo varía el tono, sino que también incorpora un panoramizador automático con un efecto de vibrato que crea un sonido exuberante a modo de coro. Este efecto es perfecto para configuraciones de estéreo.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.
VIBPAN	0 - 99	Ajusta el ancho de estéreo de la panoramización automática.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona el tipo de forma de onda de LFO utilizada para modular el efecto.

- **Uno-Vibe**

(Basado en Unicord™ Uni-Vibe™)

Basado en el pedal Unicord Uni-Vibe, el Uno-Vibe crea un efecto de tipo altavoz giratorio en combinación con coro o vibrato, para generar un exuberante efecto de remolino.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
VOLUME	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.
CHO VIBE	CHORUS, VIBRATO	Selecciona el tipo de forma de efecto modulado utilizado.

Trémolo/Panoramizador

El efecto de trémolo modula el volumen de la señal de manera uniforme. Es posible que reconozca este efecto de los amplificadores combo de guitarra vintage que tenían trémolo incorporado (a veces incorrectamente denominado vibrato).

El efecto panoramizador modula el control de panorama haciendo que la señal salte atrás y adelante entre los altavoces izquierdo y derecho. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de trémolo/panoramizador disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE TRÉMOLO/PANORAMIZADOR

- **Trémolo**

  Este es el efecto trémolo estándar. Utilícelo para crear efectos inquietantes o misteriosos, o añadir vibración a un riff. Utilice los parámetros de velocidad, profundidad y forma de onda para crear la sensación deseada.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad de la modulación del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona el tipo de forma de onda de LFO utilizada para modular el efecto.

- **Scatter Tremolo**

  El Scatter Tremolo combina dos trémolos que están desincronizados, lo que produce un sonido trémolo impredeciblemente disperso.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad de la modulación del efecto.

- **Opto Tremolo**

  (Basado en Fender® Opto Tremolo)

  El sonido del Fender Opto Tremolo es tan clásico como sus amplificadores. Los efectos de volumen y cambio de tono se producen para crear este tono único.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.

- **Bias Tremolo**
  (Basado en Vox® Bias Tremolo)
  Otra forma de lograr un efecto de trémolo es modificar el sesgo de los tubos del amplificador de potencia. El efecto Bias Tremolo simula esto y produce los efectos de volumen y tono que se escuchan en numerosos tonos famosos británicos.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad de la modulación del efecto.

- **Panoramizador**
  Este efecto panoramiza el sonido de un lado a otro. La velocidad controla la rapidez con la que se produce la panoramización y la profundidad controla cuánta señal se panoramiza.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
DEPTH	0 - 99	Ajusta la intensidad de la modulación del efecto.
WAVEFORM	TRIANGLE, SINE, SQUARE	Selecciona el tipo de forma de onda de LFO utilizada para modular el efecto.

Filtro Envelope

El efecto de filtro envolvente es un efecto wah dinámico que modifica el sonido en función de la fuerza con la que se toca. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de trémolo/panoramizador disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN - MODELOS DE FILTRO ENVELOPE

- **Filtro Envelope**

  Un filtro envolvente también se llama un "auto-wah" por su efecto wah. La cantidad de wah depende del volumen de salida de la guitarra: cuanto más fuerte toque, más wah se obtiene. El tono definitivo de banda sonora de B-Movie (película de serie B).

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SENSITIVTY	0 - 99	Ajusta la cantidad de nivel de entrada necesaria para activar el efecto.
RANGE	0 - 99	Controla el rango de frecuencias afectadas y altera el movimiento de barrido de la envolvente.

- **DOD Envelope Filter**

  El DOD FX25 es un filtro envolvente analógico clásico que puede encontrarse en muchas pistas alternativas y de funk. Utilizado tanto por guitarristas como por bajistas. Pruebe este tono limpio para obtener un sonido realmente funky.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SENSITIVTY	0 - 99	Ajusta la cantidad de nivel de entrada necesaria para activar el efecto.
RANGE	0 - 99	Controla el rango de frecuencias afectadas y altera el movimiento de barrido de la envolvente.
BLEND	0 - 99	Ajusta el balance entre la señal de efecto y la señal seca.

- **Auto Yah™**

  Un Auto Ya combina las características de un wah y un flanger para crear una característica vocal casi humana, como si la guitarra dijese «Yah». El Auto Ya proporciona automáticamente esta animación al sonido a un ritmo uniforme.

  Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.
RANGE	0 - 49	Controla el rango de frecuencias afectadas y altera el movimiento de barrido de la envolvente.

- **Ya te™**

  El Ya Ya es exclusivo de los productos DigiTech. Combina las características de un wah-wah y un flanger, proporcionando un tipo de efecto talk-box único que se controla mediante un pedal de expresión.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
PEDAL	0 - 99	Asigne un pedal de expresión a este parámetro para un control Ya Ya.
INTENSITY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.
RANGE	0 - 49	Controla el rango de frecuencias afectadas y altera el movimiento de barrido de la envolvente.

- **Synth Talk™**

  El Synth Talk es otra primicia de DigiTech que hace que su guitarra parezca que habla (creando cualidades tipo vocal) basándose en la dinámica de su estilo musical.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
ATTACK	0 - 99	Regula el tiempo que tarda el efecto de voz sintetizada en comenzar una vez que se detecta una señal. Cuanto más bajo es el valor, más rápido es el tiempo de ataque.
RELEASE	0 - 99	Regula el tiempo que tarda el efecto de voz sintetizada en liberarse una vez que la señal cae por debajo del umbral. Cuanto más bajo es el valor, más rápido es el tiempo de liberación.
VOX	0 - 99	Cambia las características de la voz sintetizada.
SENSITIVTY	0 - 99	Ajusta la cantidad de nivel de entrada necesaria para activar el efecto.
BALANCE	LEFT 99 - LEFT 1, CENTER, RIGHT 1 - RIGHT 99	Ajusta la colocación de la señal húmeda (efecto) en el campo estéreo.

- **Filtro de paso**

  El filtro de paso cambia la frecuencia en los patrones relacionados a imagen de un efecto de muestreo y retención. Es como un «wah aleatorio» automático con forma de onda cuadrada.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SPEED	0 - 99	Ajusta la velocidad de la modulación.
INTENSTY	0 - 99	Ajusta la fuerza del efecto.

Cambio de tono

El cambio de tono se puede utilizar para añadir armonías o una señal afinada a un riff, o para desafinar la guitarra y conseguir efectos acordes exuberantes. A continuación se ofrece una descripción de los modelos de tono disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODULACIÓN – MODELOS DE CAMBIO DE TONO

- **Whammy™**

  El efecto Whammy de DigiTech proporciona un efecto dinámico de armonía y cambio de tono y está destinado a utilizarse en combinación con un pedal de expresión. A medida que se mueve el pedal, la nota se dobla hacia arriba o hacia abajo; el tono de la nota depende de la opción seleccionada para el parámetro de cantidad AMOUNT.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
AMOUNT	1 OCT UP 2 OCT UP 2ND DOWN REV 2ND 4TH DOWN 1 OCT DN 2 OCT DN DIVEBOMB MN3>MAJ3 2ND>MAJ3 3RD->4TH 4TH->5TH 5THOCTUP H OCT UP H OCT DN OCTUP/DN	Selecciona el o los intervalos y la dirección del efecto de tono/armonía.
MIX	0 - 99	Ajusta el balance entre la señal húmeda y la seca.
POSITION	0 - 99	Asigne un pedal de expresión a este parámetro para obtener un control Whammy.

- **Tono**

  Un cambiador de tono copia la señal entrante y a continuación cambia el tono de la copia por una nota diferente. La nota cambiada se mezcla de nuevo con la señal original y se obtiene un sonido como si dos guitarras tocasen notas diferentes.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
MIX	0 - 99	Ajusta el balance entre la señal húmeda y la seca.
SHIFT	-24 a +24	Ajusta la cantidad de cambio de tono. Oscila entre -24 (dos octavas más abajo) y 24 (dos octavas más arriba).

- **Desintonización**

  El desintonizador crea una copia de la señal entrante, desafina ligeramente la señal copiada respecto a la original y posteriormente mezcla ambas señales. El resultado es un tipo de efecto doble y contundente como si dos guitarras tocasen la misma parte a la vez.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SHIFT	-24 a +24	Ajusta la cantidad de cambio de tono y abarca desde -24 centavos a 24 centavos.

• Armonía

El cambio de tono de armonía hace una copia de la señal entrante y después cambia el tono de la nota copiada a un intervalo diatónicamente correcto especificado por el parámetro SHIFT. El Harmony Pitch Shifter eleva o baja el tono cambiado con el fin de mantener el intervalo especificado dentro de la clave y escala seleccionadas, creando una verdadera armonía.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
SHIFT	OCT DOWN 7TH DOWN 6TH DOWN 5TH DOWN 4TH DOWN 3RD DOWN 2ND DOWN 2ND UP 3RD UP 4TH UP 5TH UP 6TH UP 7TH UP OCT UP	Selecciona el intervalo y la dirección de la armonía.
KEY	KEY E KEY F KEY G♭ KEY G KEY A♭ KEY A KEY B♭ KEY B KEY C KEY D♭ KEY D KEY E♭	Selecciona la clave musical a la que el cambio de tono armónico hará referencia al crear su armonía.
SCALE	MAJOR MINOR DORIAN MIXOLYDIAN LYDIAN HARMMINR	Selecciona la escala musical a la que el cambio de tono armónico hará referencia al crear su armonía. Las opciones incluyen: Major (mayor), Minor (menor), Dorian (dórica), Mixolydian (mixolidia), Lydian (lidia) y Harmonic Minor (armónica menor).

- **Octava**
  (Basado en Boss® OC-2 Octaver)

Basado en el Boss OC-2 Octaver, este pedal añade dos señales a la señal original de la guitarra. La primera es una octava por debajo de su guitarra, y la segunda son dos octavas por debajo de su guitarra. Cada señal adicional tiene su propio control de volumen.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
OCTAVE 1	0 - 99	Ajusta el nivel de la señal de efecto 1 octava por debajo de la señal de entrada.
OCTAVE 2	0 - 99	Ajusta el nivel de la señal de efecto 2 octavas por debajo de la señal de entrada.
DRY LEVL	0 - 99	Ajusta el nivel de la señal seca (sin procesar).

Compuerta de ruido

La compuerta de ruido se utiliza para controlar el volumen de una señal de audio. En su forma más simple, una compuerta de ruido permite que una señal pase únicamente cuando la señal está por encima de un umbral determinado. Cuando esto sucede, la compuerta está "abierta". Si la señal cae por debajo del umbral, ninguna señal puede pasar (o la señal se atenúa sustancialmente) y la compuerta se "cierra". A continuación se ofrece una descripción de los modelos de compuerta disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

MODELOS DE COMPUERTA DE RUIDO

- **Compuerta de silenciador**

  Esta compuerta reduce el ruido de línea cuando el nivel de la señal cae por debajo del umbral establecido.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
THRESHOLD	0 - 99	Define el punto en el cual se abrirá la compuerta. Los valores más altos requieren un nivel más alto de la señal para abrir la compuerta.
ATTTENUATE	0 - 99	Establece la cantidad de señal que se atenuará cuando la se cierre la compuerta. Los valores más altos aplican más atenuación.
ATTACK	0 - 99	Ajusta la rapidez con la que se abrirá la compuerta cuando la señal supere el umbral. Los valores más altos abren la compuerta a una velocidad menor.
RELEASE	0 - 99	Ajusta la rapidez con la que se cerrará la compuerta cuando la señal caiga por debajo del umbral. Los valores más altos cierran la compuerta a una velocidad menor.

- **Swell**

  Esta compuerta de ruido también le permite fijar el umbral del ruido de fondo, pero en lugar de una estricta sensación de apertura y cierre de la compuerta, se obtiene más un efecto de aumento automático del volumen, proporcionando una transición más suave entre las posiciones abierta y cerrada.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
SENSITIVITY	0 - 99	Define el punto en el cual se abrirá la compuerta. Los valores más altos requieren un nivel más alto de la señal para abrir la compuerta.
ATTTENUATE	0 - 99	Establece la cantidad de señal que se atenuará cuando la se cierre la compuerta. Los valores más altos aplican más atenuación.
ATTACK	0 - 99	Ajusta la rapidez con la que se abrirá la compuerta cuando la señal supere el umbral. Los valores más altos abren la compuerta a una velocidad menor.
RELEASE	0 - 99	Ajusta la rapidez con la que se cerrará la compuerta cuando la señal caiga por debajo del umbral. Los valores más altos cierran la compuerta a una velocidad menor.

Reverberación

La reverberación se puede utilizar para hacer más denso el tono, alargar las notas y crear exuberantes paisajes sonoros.
Los RP cuentan con auténticas reverberaciones Lexicon®; esas reverberaciones ricas y cálidas se han escuchado en innumerables canciones, bandas sonoras y actuaciones en vivo durante décadas.
A continuación se ofrece una descripción de los modelos reverberación disponibles en el RP y sus parámetros asociados.

Parámetros

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	0 - 99	Ajusta el nivel de salida del efecto.
PREDELAY	0 - 15	Retrasa la aparición de la reverberación. Se utiliza para crear una pequeña separación entre las señales húmedas y secas, creando una mayor claridad.
DECAY	0 - 99	Ajusta cuánto tarda la cola de reverberación en descomponerse.
LIVELINESS	0 - 99	Ajusta la respuesta de frecuencia alta de la señal de reverberación. Los valores más altos producen una reverberación más brillante mientras que los valores más bajos generan un sonido más cálido de la reverberación.

MODELOS DE REVERBERACIÓN

- **Spring Reverb**
  (Basado en Fender® Twin Reverb™)
  El tono y la reacción de la reverberación de resorte son capturados. Las reverberaciones de resorte funcionan pasando la señal de audio a través de un resorte. Los reverberadores de resorte a menudo van incorporados en los amplificadores de guitarra debido a su diseño compacto y de bajo coste. Estos tipos de reverberación tienen un sonido muy distintivo y se han utilizado durante décadas en guitarra, vocales y mucho más. Si está buscando ese sonido de surf para transportarle a la playa, este es el efecto adecuado. ¡A surfear!

- **Lexicon Ambience**
  Esta reverberación crea un pequeño espacio (a imagen de una pequeña sala aislada de estudio de grabación) y es completa, cálida y sutil. Se usa para mejorar y hacer más denso el tono y añadir profundidad al sonido.

- **Lexicon Studio**
  Esta reverberación proporciona un espacio ligeramente más grande que el efecto Lexicon Ambience (como un pequeño espacio de estudio de grabación, con un poco de animación). Esta reverberación proporciona una cola de reverberación agradable aunque de rápida descomposición. Se usa para alargar el sonido y mejorar el tono.

- **Lexicon Room**
  Esta reverberación simula un estudio de grabación grande (como una sala grande de batería en un estudio profesional). Se usa para dar vida a las baladas de fingerpickin (técnica sin púa).

- **Lexicon Hall**

  La reverberación Lexicon Hall es la más grande de las reverberaciones Lexicon y produce reverberaciones exuberantes de larga descomposición con un decaimiento circular que la diferencia de cualquier otra reverberación de hoy en día. Utilícela para crear exuberantes paisajes sonoros en canciones poco arregladas o secciones de canciones.

- **Vintage Plate**

  (Basado en EMT® 240 Reverb)

  La reverberación EMT 240 es la reverberación de referencia con la que se comparan todas las reverberaciones de estudio. Las reverberaciones de láminas funcionan como las de resorte pero pasan la señal de audio a través de una lámina en lugar de un resorte. Son conocidas por ser brillantes y mezclarse bien con el sonido sin procesar. Úsela cuando desee obtener una reverberación brillante con mucho decaimiento y carácter de la reverberación.

Volumen

El módulo de volumen ajusta el volumen de la señal donde quiera que se coloque el icono de volumen en la cadena de señal. El módulo de volumen se puede asignar al pedal de expresión incorporado del RP360XP (o a un pedal de expresión externo si se usa el RP360) para controlar el volumen de la guitarra con el pie.

El icono de volumen del menú de edición de efectos representa la ubicación en la cadena de efectos donde se ajusta el módulo de volumen. Es importante tener esto en cuenta, ya que colocar este icono en diferentes lugares de la cadena de efectos generará resultados diferentes. Por ejemplo, colocarlo delante de un compresor o compuerta puede causar un comportamiento inesperado, puesto que estos tipos de procesamiento dependen de un umbral predeterminado para funcionar correctamente. Colocar el icono de volumen frente a un efecto de distorsión provocará la disminución de la cantidad de saturación a medida que baje la distorsión previa de volumen y puede que no baje eficazmente los niveles de ruido. Otro ejemplo serían las reverberaciones y los retardos. Colocar el icono de volumen antes de un efecto de reverberación o retardo hará que las colas de reverberación o retardo se descompongan de forma natural. Colocar el icono de volumen después de un efecto de reverberación o retardo hará que las colas del efecto se atenúen junto con la señal. Intente pensar lógicamente sobre el orden de la cadena de efectos y experimentar con posiciones diferentes en la cadena hasta que se logren los resultados deseados. Consulte ***Reordenar los efectos en la página 21*** para obtener información sobre la forma de ordenar la cadena de efectos.

Parámetro disponible

NOMBRE	*OPCIONES O RANGO*	*DESCRIPCIÓN*
VOLUME	0 - 99	Controla el volumen del módulo de volumen. Tenga en cuenta que cuando el módulo de volumen se asigna para el control del pedal de expresión, este parámetro se anula cuando se mueve el pedal de expresión.

Wah

El Wah es un efecto que se controla con un pedal de expresión y hace que la guitarra suene como si dijese "Wah". En la siguiente sección se ofrece una descripción de los modelos de wah disponibles en el RP y sus parámetros asociados. Tenga en cuenta que todos los modelos de wah tienen los mismos parámetros que se muestran en la siguiente tabla.

Parámetros

NOMBRE	OPCIONES O RANGO	DESCRIPCIÓN
ON/BYP	ON, BYPASS	Activa y desactiva el efecto.
LEVEL	-6 dB - +12 dB	Ajusta el Wah posterior del nivel de salida.
PEDAL	0 - 99	Proporciona un ajuste manual de la posición del pedal de efecto Wah.
MIN	0 - 99	Establece el límite del valor mínimo del efecto Wah por la posición mínima del pedal (pie hacia arriba).
MAX	0 - 99	Establece el límite del valor máximo del efecto Wah por la posición máxima del pedal (pie hacia abajo).

MODELOS WAH

- **Cry Wah**
  (Basado en Dunlop® Crybaby™ Wah)
  Este pedal es el pedal de wah de sonido más tradicional que se escucha en los solos de guitarra de los años 60 a 80. Este wah barre las frecuencias de bajas a medias.

- **Clyde Wah**
  (Basado en Vox® Clyde McCoy™ Wah)
  Este pedal de wah era el original y fue diseñado para intentar simular el sonido de una trompeta con sordina. Clyde McCoy fue un trompetista que solicitó a Vox un dispositivo que pudiera hacer que un instrumento sonara como su trompeta con sordina. Este wah tiene un tono más fino y barre más del extremo superior del espectro de frecuencias audibles.

- **Full Range**
  El Wah de gama completa de DigiTech barre todo el espectro de frecuencias audibles proporcionando la mayoría de la gama de tonos del pedal de wah.

SOFTWARE EDITOR/LIBRARIAN NEXUS

El software gratuito Nexus editor/librarian, disponible para Mac y PC, le permite conectarse a un RP360 o RP360XP y editar efectos, reordenar efectos usando la funcionalidad de arrastrar y soltar, así como gestionar y realizar copias de seguridad de los ajustes preestablecidos.

Requisitos del sistema

Para descargar Nexus y obtener la información más reciente sobre los requisitos del sistema, visite la sección de descargas en www.digitech.com/en-US/products/rp360 o www.digitech.com/en-US/products/rp360-xp.

LISTA DE AJUSTES PREESTABLECIDOS

Nº PREES-TABLECIDO	NOMBRE PREESTABLECIDO
1	Plexi-Drive
2	Clear Sky
3	Voxx Delay
4	Fuzz Royal
5	Solo Dude
6	Brit Force
7	Clean Funk
8	Rumble
9	Hazy
10	Fazed Out
11	Echo Head
12	DC/AC
13	Jump Panel
14	Slider
15	Rock Stack
16	Undone
17	Citrus
18	Legacy
19	U2 Streets
20	Swell
21	Mudd Money
22	Sabbath Void
23	15 IPS D-Lux
24	Black Label
25	BeamMeUp
26	Smashing Muffins
27	Airbag
28	The Crowing
29	Dark Room
30	Spankers
31	DualPetaluma
32	Clyde McWah
33	Black Stripes
34	Satisfactory
35	PlayYerBass
36	Sad But True
37	FuzzyBottom
38	Front Phase
39	ThroatCoat
40	Chimey
41	TouchOPhase
42	Funk 49
43	Slayed
44	NewYearEdge
45	Rocket Skates
46	BaseManEcho
47	Arcadium
48	Foxy Gal
49	Baby Devil
50	Gilmour
51	Brown Sucrose
52	La Grange
53	De-Loused
54	TremYourOD
55	A Perfect Oval
56	WhiteKeys
57	Rhapsody
58	Dover
59	Silver Walls
60	Wipe Clean
61	Lotta Jimmy
62	Stray Kat
63	Morning View
64	Dist Bass
65	Bass Solo
66	Bass Harmonics
67	70s Bass
68	SkinnyFunk
69	MysteryWhey
70	UberBlakhole
71	No One Nos
72	My Curse
73	Juturna
74	Menos El Oso
75	Carnavas
76	The West
77	Rooster
78	Visitors
79	Saltines
80	Dustbloom
81	Phobia
82	Eons
83	WalkTheMoon
84	Huldra
85	Poor Ophelia
86	Buster
87	Tighten Up
88	Harmonics
89	Lift Me Up
90	White Limo
91	Amsterdam
92	Wildfire
93	Methenyish
94	Luxury
95	WoccaWocca
96	Whammy Lead
97	Fretless Gtr
98	Ethereal
99	Best Solo

PARÁMETROS ASIGNABLES DEL LFO Y EL PEDAL DE EXPRESIÓN

Wah

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
Cry Wah	On/Bypass	Level	Pedal
Clyde Wah	On/Bypass	Level	Pedal
Full Range	On/Bypass	Level	Pedal

Compresor

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5
Main Squeeze	On/Bypass	Level	Sustain	Tone	Attack
Blue Compressor	On/Bypass	Level	Sustain	Tone	Attack
Red Compressor	On/Bypass	Output	Sensitivity		

Distorsión

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7
Screamer	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Eight-Oh-Eight	On/Bypass	Overdrive	Tone	Level			
TS Modded	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Supreme Drive	On/Bypass	Drive	Tone	Level			
Over Drive	On/Bypass	Drive	Level				
Who Do Drive	On/Bypass	Gain	Tone	Clean	Volumen		
Driven Over	On/Bypass	Gain	Level				
DOD 250	On/Bypass	Gain	Level				
Redline	On/Bypass	Gain	Low	High	Level		
Amp Driver	On/Bypass	Drive	Midboost	Level			
Anxiety Disorder	On/Bypass	Drive	Tone	HP/LP	Volumen		
Rodent	On/Bypass	Dist	Filter	Volume			
MX Distortion	On/Bypass	Dist	Output				
Orange Distortion	On/Bypass	Dist	Tone	Level			
Grunge	On/Bypass	Grunge	Butt	Face	Loud		
Zone	On/Bypass	Gain	Low	Mid	Mid Freq	High	Level
Death Metal	On/Bypass	Level	Low	Mid	High		
Gonkulator	On/Bypass	Gonk	Smear	Suck	Heave		
8Tavia	On/Bypass	Drive	Volume				
Later Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tone	Looseness	Volume		
DOD Classic Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tone	Volume			
Face Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Volume				
Big Pi	On/Bypass	Sustain	Tone	Volume			

Amplificador

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
Dread & Jumbo Acoustic	On/Bypass	Level	Bass	Mid	Treble	
Direct	On/Bypass	Level				
Todos los demás modelos de amplificador	On/Bypass	Gain	Amp Level	Bass	Mid	Treble

EQ

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7
No aplicable	On/Bypass	Low Freq	Low Level	Mid Freq	Mid Level	High Freq	High Level

Compuerta

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5
Compuerta de silenciador	On/Bypass	Threshold	Attenuate	Attack	Release
Swell	On/Bypass	Sensitivity	Attenuate	Attack	Release

Volume

MODELO	PARÁMETRO 1
No aplicable	Volume

FX

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
CE Chorus	On/Bypass	Speed	Depth			
Danish Chorus	On/Bypass	Intensity	Speed	Width		
Pearl Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Waveform	
Glisten Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth		
Multi Chorus	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Waveform	
Who Doo Chorus	On/Bypass	Speed	Intensity			
Clone Chorus	On/Bypass	Rate	Depth			
Flanger	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Regen	Waveform
Triggered Flanger	On/Bypass	Level	Speed	Sensitivity	LFO Start	
Filter Flanger	On/Bypass	Speed	Depth	Regen	Freq	
MX Flanger	On/Bypass	Speed	Width	Regen	Manual	
EH Flanger	On/Bypass	Rate	Range	Color		
AD Flanger	On/Bypass	Speed	Enhance	Range	Manual	Harmonic
Phaser Beam	On/Bypass	Level	Speed	Depth	Regen	Waveform
Triggered Phaser	On/Bypass	Level	Speed	Sensitivity	LFO Start	
MX Phaser	On/Bypass	Speed	Intensity			
Stone Phase	On/Bypass	Rate	Color			

FX

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
Vibrato	On/Bypass	Speed	Intensity			
Rotator	On/Bypass	Speed	Intensity	Doppler	X Over	
Vibro-Pan	On/Bypass	Speed	Intensity	Vibpan	Waveform	
Uno-Vibe	On/Bypass	Volume	Speed	Intensity	Chorus/ Vibrato	
Trémolo	On/Bypass	Speed	Depth	Waveform		
Scatter Tremolo	On/Bypass	Speed	Depth			
Opto Tremolo	On/Bypass	Speed	Intensity			
Bias Tremolo	On/Bypass	Speed	Depth			
Panoramizador	On/Bypass	Speed	Depth	Waveform		
Filtro Envelope	On/Bypass	Sensitivity	Range			
DOD Envelope Filter	On/Bypass	Sensitivity	Range	Blend		
Auto Ya	On/Bypass	Speed	Intensity	Range		
Ya Ya	On/Bypass	Pedal	Intensity	Range		
Synth Talk	On/Bypass	Attack	Release	Vox	Sensitivity	Balance
Filtro de paso	On/Bypass	Speed	Intensity			
Whammy	On/Bypass	Amount	Mix	Position		
Tono	On/Bypass	Mix	Shift			
Desintonización	On/Bypass	Level	Shift			
Armonía	On/Bypass	Level	Shift	Key	Scale	
Octaver	On/Bypass	Octave 1	Octave 2	Dry Level		

Delay

MODELO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
Analog Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult		
DM Delay	On/Bypass	Intensity	Echo			
Digital Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Modulated Delay	On/Bypass	Repeats	Depth	Level	Mult	
Ping Pong Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Tape Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Wow	Flutter	Mult
Echo Flex	On/Bypass	Repeats	Volume	Mult		
Lo Fi Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Mult		
2-Tap Delay	On/Bypass	Repeats	Level	Ratio	Mult	

Reverberación

MODELO	*PARÁMETRO 1*	*PARÁMETRO 2*	*PARÁMETRO 3*	*PARÁMETRO 4*	*PARÁMETRO 5*
Spring Reverb	On/Bypass	Reverberación			
Lexicon Ambience	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Studio	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Room	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Lexicon Hall	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness
Vintage Plate	On/Bypass	Level	PreDelay	Decay	Liveliness

ESPECIFICACIONES

Especificaciones generales

Conversión A/D/A:	audio de 24 bits de alto rendimiento
Frecuencia de muestreo:	44,1 kHz
Sección DSP:	Procesador DSP AudioDNA2™
Efectos simultáneos:	10
Memoria preestablecida:	99 ajustes preestablecidos de usuario / 99 ajustes preestablecidos de fábrica
Loopeador de frases:	40 segundos de tiempo de grabación
Caja de ritmos:	60 patrones

Conexiones de entrada analógicas

Entrada de guitarra:	no equilibrada de 1/4" (TS)
Impedancia de entrada:	1 MOhmio
Entrada máxima:	+10 dBu
Entrada Aux:	estéreo de 1/8" (TRS)

Conexiones de salida analógicas

Salidas de 1/4"	
Salidas izquierda/derecha:	no equilibrada de impedancia de 1/4"
Impedancia de salida izquierda/derecha:	500 Ohmios por lado
Salida máxima:	+8,5 dBu
Salida de auriculares:	estéreo de 1/8" (TRS), – 118 mW por canal a 50 Ohmios Optimizada para su uso con auriculares que tengan una impedancia de 60 ohmios como máximo

Conexiones digitales

Bus serie universal (USB):	Tipo B, compatible con USB 1.1 de máxima velocidad (ancho de banda de 12 Mbps, compatible con USB 2.0)

Especificaciones de grabación USB de RP360/RP360XP

Velocidad de muestreo:	44,1 kHz
Profundidad de bits:	Compatible con 16 bits o 24 bits (depende de la configuración del software de grabación)

Dimensiones

físicas:	RP360: 7,5" x 8,5" x 2" (largo/ancho/alto) RP360XP: 11,5" x 8,5" x 2" (largo/ancho/alto)
Peso:	RP360: 2,84 libras RP360XP: 4,12 libras

Potencia

Requisitos de alimentación:	9 Vcc, 300 mA, 2,7 W, pin central GND, funda externa positiva
Adaptador de corriente:	PS0913DC-01 (EE. UU., JA, EU) PS0913DC-02 (AU, RU)

Las especificaciones del producto pueden sufrir cambios sin previo aviso.

TELÉFONO: (801) 566-8800
WEB: www.digitech.com
SOPORTE: www.digitech.com/en-US/support

DigiTech es una marca registrada de Harman

© 2014 Harman
Todos los derechos reservados

Manual de usuario de RP360/RP360XP
N° P: 5041674-B

AutoYa, DigiTech, DOD, Death Metal, Johnson Amplification, Grunge, Lexicon, Multi Chorus, Whammy y YaYa son marcas registradas de Harman International Industries, Inc. Otros nombres de productos indicados en este producto son marcas registradas de sus respectivas compañías que no autorizan ni están asociadas o afiliadas con DigiTech o Harman International Industries, Inc. Son marcas comerciales de otros fabricantes y se utilizan únicamente para identificar productos cuyos sonidos se revisaron para crear este producto.